TD nº 20 • REVISTA DIGITAL DE 3D&T ALPHA • DE FÃ PARA FÃ • VENDA PROIBIDA

TOKYO DEFENDER
東京ディフェンダー

CIDADE INVISÍVEL
CUIDADO QUE A CUCA TE PEGA, AGORA EM 3D&T!

FLASH
GALERIA COM 15 DOS MAIS ICÔNICOS VILÕES DO VELOCISTA

CHANGEMAN
DEFENDA A TERRA DO TERRÍVEL IMPÉRIO GOZMA

AMERICAN VANDAL
INVESTIGAÇÃO!

ROCKY BALBOA
REGRAS PARA BOXE

MFZ PARA BLE
ESCOLHA SUA MÁQUINA

CAVALEIROS DO ZODÍACO
MICROCONTO INÉDITO

TOKYO DEFENDER
東京ディフェンダー

COLOQUE
O SEU
MUNDO EM
MOVIMENTO!
Chega de interpretar sempre os mesmos
personagens ou de mestrar sempre do mesmo jeito!
Encontre aqui, notícias, resenhas, dicas e muito mais.
CLIQUE AQUI
MOVIMENTO
RPG
E VISITE-NOS!

EDITORIAL

Ho Ho Ho, Feliz Natal e Feliz Ano Novo!!!

A Tokyo Defender orgulhosamente chega ao número 20, completando em novembro passado 04 anos de história, cumprindo sua proposta: trazer material de qualidade e gratuíto sobre 3D&T, um dos sistemas (se não “O”) mais amados do Brasil.

Nesta edição temos uma adaptação da série Cidade Invisível, 15 vilões do Flash, as fichas dos Changeman e seus veículos de combate, kits de personagems investigativos da série American Vandal, regras de boxe para 3D&T, regras de conversão de Mobile Frame Zero para Brigada Ligeira Estelar e um microconto de Cavaleiros do Zodíaco. Tá bom ou quer mais?!

Desejamos a todos um bom descanso nesse complicado ano de 2021, que suas energias sejam renovadas para que vocês vençam as batalhas que virão em 2022.

Sem mais delongas, leiam e se divirtam. HENSHIN!!

Equipe Tokyo Defender

Entre no nosso servidor no Discord!

Acompanhe a TD!

Leia em qualquer lugar!

DEFENDA TOKYO! Se você tem algum material que gostaria de ver publicado na revista, envie um e-mail para tokyodefender@gmail.com

3D&T Alpha, Brigada Ligeira Estelar, Mega City e Tormenta Alpha são comercializados pela Jambô Editora. Apoie o RPG Nacional!

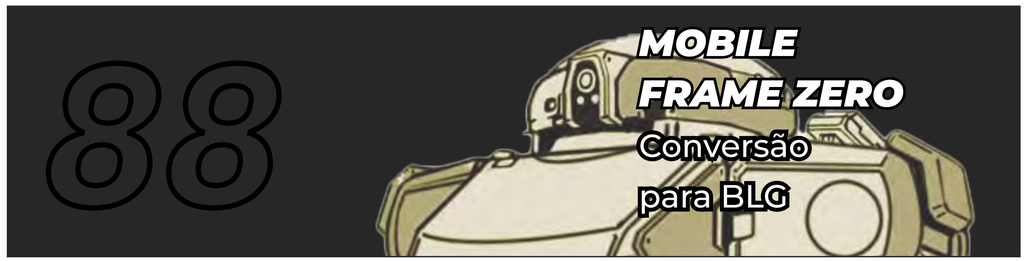
Diagramação Cleberson Correa e Lucas Tanaka • **Colaboradores** Antonio Carlos “Daimon”, Bruno “Hatsuri”Almeida, Eduardo Bandeira, Gisele Quadro, Henrique “Morcego” Santos, Istvan York, Maiko “Myking” Dantas, Th Silva, Wellington Botelho
Revisor Danilo Nunes

ÍNDICE # TD 20

07
CIDADE INVISÍVEL
Seres do folclore para 3D&T

73
ROCKY BALBOA - HEXALOGIA
Regras para Boxe e a ficha dos campeões

23
GALERIA DE VILÕES!
15 vilões do Flash


88
MOBILE FRAME ZERO
Conversão para BLG

43
CHANGEMAN
Fichas do Esquadrão Relâmpago e seus Veículos de Combate

100
CAVALEIROS DO ZODÍACO
Novo microconto

55
AMERICAN VANDAL
Investigue e descubra quem é o culpado

TD nº 19 • REVISTA DIGITAL DE 3D&T ALPHA • DE FÃ PARA FÃ • VENDA PROIBIDA
TOKYODEFENDER
東京ディフェンダー
Leia as edições anteriores! Você as encontra em http://tokyodefender.com/
MULHER
STRIXHAVEN

NOVVA
TOKYO

CIDADE INVISÍVEL

POR LUCAS TANAKA

"Após uma tragédia familiar, um homem descobre criaturas folclóricas vivendo entre os humanos e logo se dá conta de que elas são a resposta para seu passado misterioso."

Esta é a chamada para Cidade Invisível, uma série brasileira oferecida pela Netflix. Estrelada por um formidável elenco, a obra nos convida a participar das investigações de Eric Alves, que trabalha em uma Delegacia Ambiental carioca. Ainda amargurado com a recente morte da esposa (Gabriela Alves), o policial se envolve no misterioso aparecimento de um boto-cor-de-rosa, morto, em uma praia do Rio de Janeiro. Se aprofundando no caso, Eric acaba encontrando pistas que ligam o caso do boto com a morte de Gabriela. Após interrogar pessoas suspeitas, o investigador descobre que as criaturas sobrenaturais das histórias folclóricas são reais. Elas vivem disfarçadas na cidade, entre as pessoas. Uma consequência direta do desmatamento e da expansão urbana.

Cidade Invisível estreou no dia 5 de fevereiro deste ano. Criação de Carlos Saldanha (diretor cinematográfico, produtor, animador e dublador brasileiro) que se baseou no trabalho dos roteiristas e romancistas Raphael Draccon (Dragões do Éter) e Carolina Munhóz (O Inverno das Fadas). A série envolve investigação e suspense policial com elementos sobrenaturais, dando destaque para o folclore nacional.

Sua primeira temporada, composta por sete episódios, foi muito bem recebida pela crítica e pelo público, o que garantiu o anúncio oficial de mais uma temporada.

O boto morto na praia, o primeiro de muitos mistérios.

Entre os atores que formam o elenco, podemos citar Marco Pigossi (que interpreta Eric Alves), Alessandra Negrini (que dá vida a Inês/Cuca), José Dumont (como seu Ciço) e Fábio Lago (na pele de Iberê/Curupira).

Além dos elementos de um bom suspense policial, Cidade Invisível aborda outros temas muito importantes, como relações familiares, preconceitos, problemas ambientais, diversidade religiosa, desigualdade social e o esquecimento das tradições, costumes e estilo de vida dos pequenos aglomerados populares, como as comunidades de pescadores.

A HISTÓRIA

Tudo começa na Vila Toré, uma comunidade ribeirinha, formada

por pescadores, localizada na Floresta do Cedro. A antropóloga Gabriela Alves junto de sua filha, Luna, participa de uma festa realizada pelos moradores do vilarejo. Luna, inclusive, ouve a história do Curupira contada pelo seu Ciço, um dos líderes da comunidade.

Infelizmente um incêndio na floresta interrompe as festividades e gera tumulto. Preocupada com Luna, que sumiu em meio ao caos, Gabriela corre em direção ao incêndio. Mais tarde a antropóloga é encontrada morta por uma equipe policial. Seu marido, Eric Alves, é comunicado e se dirige ao local onde identifica o corpo da esposa. A filha aparente estar bem, porém desnorteada e incapaz de entender com clareza todo o ocorrido.

Inês (A Cuca), sendo interrogada por Eric e Márcia.

Carregando o luto e a responsabilidade de criar Luna sem a companheira, Eric segue com sua vida e seu trabalho. Inconformado que o incêndio tenha sido considerado oficialmente acidental, o policial continua com suas investigações no caso dado como encerrado. Pois acredita haver ações criminosas por trás dos eventos que custaram a vida de Gabriela.

Voltando para a Delegacia Ambiental onde trabalha, Eric recebe um número de telefone, entregue por sua colega e parceira de trabalho, Márcia. Mais tarde ele liga para o número misterioso. O contato afirma ter informações importantes sobre a morte de Gabriela. Determinado, o policial marca um encontro à noite em uma praia no Aterro do Flamengo. Eric aguarda no local combinado, em sua caminhonete e acompanhado de sua filha. Porém, o sujeito do número não aparece.

No dia seguinte, após ter uma noite de sonhos perturbadores, decide correr pela praia (a mesma onde marcou o encontro na noite anterior). Em certo ponto do trajeto, testemunha uma estranha ocorrência: um boto-cor-de-rosa morto na areia.

O animal está para ser carregado por um grupo de pessoas suspeitas. No entanto Eric, como um policial ambiental, impede a ação. Enquanto analisa o cadáver, as pessoas desaparecem. Eric comunica sua parceira pelo celular e então os problemas de verdade começam...

CIDADE INVISÍVEL EM JOGO

A série engloba elementos contemporâneos, destacados pela cidade do Rio de Janeiro, policiais,

investigadores e outros especialistas (como legistas do IML) e elementos sobrenaturais, destacados pela Floresta do Cedro, os habitantes da Vila Toré e seres folclóricos (conhecidos como "entidades").

Todas as vantagens, desvantagens, perícias e magias do ***Manual 3D&T Alpha***, ***Manual Mega City*** e ***Manual do Defensor*** são livres para serem usadas. Desde que não estejam relacionadas a elementos futurísticos, pois podem destoar da ambientação contemporânea com elementos sobrenaturais. O mesmo vale para kits de personagens presentes no ***Manual do Aventureiro Alpha*** e no ***Manual do Aventureiro Mega City***. Cabe ao mestre determinar quais propostas são consideradas adequadas para o contexto da história

Em relação a vantagens e desvantagens únicas, até o presente momento, fomos apresentados a duas "raças" na história: humanos e entidades.

Os humanos presentes na história de Cidade Invisível são normais, indivíduos comuns que seguem com suas vidas e exercem suas profissões. Qualquer elemento que fuja da normalidade, deve-se ao contato das pessoas com as entidades. Ademais, os personagens humanos são montados segundo a vantagem única homônima, apresentada no ***Manual do Defensor***.

As entidades são compostas por seres fantásticos do folclore nacional. Em sua maioria foram humanos que, por conta de algum evento trágico, sobrepujaram a morte e tornaram-se seres sobrenaturais, vinculados às forças da natureza. Muitas delas viveram suas vidas mortais durante o período colonial brasileiro. Em épocas mais simples, as entidades conquistaram o respeito e a reverência das pessoas, mantendo forte a ligação entre os humanos, os animais, os rios e as matas. Nos dias de hoje, com o advento da tecnologia, as entidades perderam prestígio (para a maior parte da população, as entidades sequer existem, não passam de histórias).

Atualmente muitas delas vivem nas cidades, disfarçadas entre as pessoas, preocupadas em proteger os seus semelhantes e preservar o pouco que resta das riquezas naturais. Sempre orientam aqueles que ainda praticam as tradições e mantém respeito pela terra.

Em termos de regras, podemos considerar entidades como monstros e/ou youkai, termos genéricos para designar seres sobrenaturais (tal como propõe o ***Manual 3D&T Alpha***, nas páginas 55 e 138). Cada entidade é única, possuindo habilidades e poderes distintos (representados pelos Poderes Únicos dos monstros). Algumas, inclusive, podem ter suas fichas construídas com outras vantagens ou desvantagens únicas, como é o caso da Iara, que segue a regra de humanoide (Anfíbio) ou o Corpo Seco, um morto-vivo incorpóreo (Fantasma).

Por se tratar de pessoas "normais" interagindo com entidades, a pontuação recomendada para personagens jogadores em Cidade Invisível é de 4 a 7 pontos (de Pessoa Comum a Lutador) para humanos, e de 5 a 12 pontos (de Novato a Lenda) para entidades. Toda a magia presente deriva das entidades e da natureza.

Eric tentando convencer seu Ciço a ajudá-lo na investigação.

PERSONAGENS HUMANOS

Vários personagens humanos aparecem na série. A seguir estão as fichas dos que mais se destacam, por maior relevância e participação na trama. É importante observar que os personagens Ivo e Dr. Afonso tem papéis de antagonistas (funcionando melhor como vilões NPCs).

ERIC ALVES (7N)

"A minha mulher morreu, e até agora ninguém achou o culpado."
- Eric, conversando com Ivo

F0 H2 R2 A0 PdF1 (perf.)
10 PVs 10 PMs
Kits: Aventureiro Nato (Sorte dos Heróis)
Vantagens: Humano; Aliado (Márcia), Patrono (Delegacia Ambiental), Poderes Legais, Resistência à Magia
Desvantagens: Assombrado (lembranças de sua esposa e de sua infância), Munição Limitada, Protegido Indefeso (Luna, sua filha)
Perícias: Investigação, Especializações (Lábia, Condução e Criminalística)

O protagonista da história é um policial que trabalha na 6ª Delegacia de Crimes Ambientais do Rio de Janeiro. Um homem prático e dedicado ao trabalho, viu seu mundo desmoronar quando sua esposa, a antropóloga Gabriela Alves, morreu durante um incêndio na Floresta do Cedro, nos arredores da Vila Toré, uma comunidade ribeirinha que recebia assistência de Gabriela.

Não se conformando que o incêndio tenha sido acidental (como determinou o laudo das

autoridades), e estranhando o fato do corpo da esposa não apresentar queimaduras, Eric deu continuidade às investigações, contrariando seu superior. Dividido entre a busca obstinada por respostas e a responsabilidade de cuidar da filha Luna (com a ajuda de sua avó, Januária), Eric se torna o centro de estranhos eventos. Como o caso de um boto-cor-de-rosa, encontrado morto em uma praia carioca.

Junto da parceira Márcia, o detetive policial investiga uma trama misteriosa, encontrando conexões entre a morte da esposa e o seu passado. Questões complicadas, enterradas na memória (os problemas de infância, o suicídio de sua mãe e a verdadeira identidade do pai), acabam vindo à tona.

MÁRCIA GUEDES (7N)

"A gente não conseguiu um carro, vai conseguir uma autópsia?"
- Márcia, conversando com Eric

F0 H2 R1 A0 PdF1 (perf.)
5 PVs 5 PMs
Kits: Aventureira Nata (Eu Sei!)
Vantagens: Humana; Aliado (Eric), Patrono (Delegacia Ambiental), Poderes Legais
Desvantagens: Munição Limitada
Perícias: Investigação, Especializações (Lábia, Condução e Criminalística)

Leal, prestativa e corajosa, está sempre disposta a ajudar o amigo e colega de trabalho. A policial entende que Eric está passando por um momento muito difícil e faz o possível para apoiá-lo em tudo. No entanto, o comportamento de seu parceiro tem ficado cada vez mais estranho. Deixando dúvidas a respeito da sua sanidade.

Márcia traz consigo uma mágoa do passado, se afastou de sua mãe, pois a mesma não aceitava sua homossexualidade.

SEU CIÇO (5N)

"Eles estão entre nós, Eric. Desde que o homem é homem. Eu sou apenas um homem que acredita."
- Seu Ciço, conversando com Eric

F0 H0 R1 A0 PdF0
5 PVs, 7 PMs
Kits: Adepto (Magias de Adepto)
Vantagens: Humano; Aptidão Mágica, Arena (Floresta do Cedro e Vila Toré), Cura, Equilíbrio de Energias
Desvantagens: Devoção (proteger a Floresta do Cedro e a Vila Toré)
Perícias: Sobrevivência
Magias: Detecção do Mal, Visão do Passado Recente, Visão do Passado Remoto

Um dos mais antigos moradores da Vila Toré, seu Ciço é um senhor humilde que faz o possível para manter viva as tradições e os velhos costumes. Ama sua comunidade e a Floresta do Cedro. Seu maior desgosto é o filho João, que se tornou funcionário de uma construtora, a mesma que deseja comprar as terras do vilarejo e construir um resort. Uma proposta que o ancião e alguns moradores recusam com todas as forças.

Sendo uma pessoa de fé e que já viveu muito tempo, seu Ciço sabe que as entidades existem e também reconhece a importância das mesmas para o equilíbrio do meio ambiente. Por consideração à falecida antropóloga Gabriela (que sempre apoiou a comunidade ribeirinha e lutou para preservar as matas), Ciço faz o que pode para ajudar Eric em sua busca por

Ivo mais uma vez afastando Eric do caso envolvendo a Floresta do Cedro.

respostas. Além disso, ele também se preocupa com o bem-estar das entidades, as principais vítimas das numerosas tragédias relacionadas com o incêndio na Floresta do Cedro.

IVO (7N)
"As investigações foram encerradas, Eric. O laudo apontou causa indefinida para o incêndio."
- Ivo, conversando com Eric

F0 H1 R2 A0 PdF1 (perf.)
10 PVs, 10 PMs
Kits: Oficial (Reconhecimento do Terreno)
Vantagens: Humano; Grunts!, Patrono (Delegacia Ambiental), Poderes Legais
Desvantagens: Munição Limitada, Segredo (-1; abafou casos envolvendo a Floresta do Cedro e a construtora do Dr. Afonso)
Perícias: Investigação, Especializações (Lábia, Condução e Criminalística)

Chefe de Eric e Márcia, Ivo comanda a 6ª Delegacia de Crimes Ambientais do Rio de Janeiro. Aparenta ser um profissional correto, mas na verdade tem inclinações para a corrupção. Em vários momentos faz vista grossa diante dos casos envolvendo a Floresta do Cedro. Encerrando e arquivando todos eles como causas indefinidas (e não criminosas). Quando não faz isso, rapidamente transfere a responsabilidade para outros departamentos.

Tal postura favorece as ações do Dr. Afonso, dono da construtora e proprietário legal das terras onde se encontra a floresta. As ações de Ivo se devem, em parte, por descrença no trabalho de Eric, mas principalmente pela expectativa de ganhar vantagens, favores e, quem sabe, ocupar um cargo mais privilegiado. Como Secretário do Meio Ambiente (sugestão do próprio Dr. Afonso).

Tem à sua disposição equipes de policiais ambientais, além de contatos na Polícia Civil e no IML.

DR. AFONSO (5N)
"Aquela terra é minha, e eu faço dela o que eu quiser."
- Afonso, conversando com João, filho de seu Ciço

F0 H1 R1 A0 PdF0
5 PVs, 5 PMs
Kits: Aristocrata (Língua Ferina)
Vantagens: Humano; Riqueza
Desvantagens: Devoção (vingar a morte do pai), Segredo (-1;

incendiou a Floresta do Cedro, libertou o Corpo-Seco, envenenou vários peixes – o sustento dos pescadores da vila – e manipulou a Polícia Ambiental)
Perícias: Crime, Manipulação

Proprietário legal das terras onde se encontram a Floresta do Cedro e a Vila Toré, Afonso é um homem ambicioso. Deseja se livrar dos pescadores que vivem em sua propriedade para então construir um resort ecológico, bem, ao menos é o que alega.

Conforme a história avança, as reais intenções de Afonso ficam em evidência. A verdade é que o falecido Sr. Antunes, um senhor de terras e caçador inescrupuloso, era seu pai. Morto pelo Curupira por conta das maldades que fez, o Sr. Antunes foi enterrado e aprisionado pela Cuca (na companhia de Ciço ainda moço), em um túmulo escondido na floresta. Tudo isso aconteceu há muitos anos. Querendo vingança pela morte do pai, Afonso causou um incêndio na floresta e violou o túmulo de Antunes, libertando assim seu espírito, como Corpo-Seco.

Todos os incidentes que custaram a vida da esposa de Eric, causaram tormento aos moradores da vila e a morte de várias entidades são culpa dele. Apoiado por Ivo e João, suas ações são descobertas tarde demais.

PERSONAGENS ENTIDADES

São apresentadas sete entidades em Cidade Invisível. Seis delas atuam em paralelo com as ações dos personagens humanos (seus caminhos acabam se cruzando, o que gera ganchos para os

Da esquerda para a direita: Camila, Iberê e Isac.

principais acontecimentos). Uma delas, o Corpo-Seco, é o grande vilão da história, responsável pelos males que afetam tanto os humanos quanto as entidades.

MANAUS, O BOTO (7N)
"Essa floresta é muito mais valiosa do que qualquer dinheiro que essa empresa possa pagar."
- Manaus, aconselhando os moradores da Vila Toré

F0 H1 R1 A0 PdF0
5 PVs, 5 PMs
Kits: Encantor (Língua Ferina)
Vantagens: Anfíbio; Forma Alternativa (*Boto-cor-de-rosa: F1 H3 R1 A0 PdF0*), Perito (Lábia e Sedução)
Desvantagens: Código dos Cavalheiros, Pacifista (-1; Relutante), Segredo (0; buraco no topo da cabeça, que disfarça com um chapéu)
Perícias: Manipulação, Sobrevivência

"O boto seduz as moças ribeirinhas aos principais afluentes do rio Amazonas e é pai de todos os filhos de responsabilidade desconhecida. Nas primeiras horas da noite transforma-se num bonito rapaz, alto, branco, forte, grande dançador e bebedor, e aparece nos bailes, namora, conversa, frequenta reuniões e comparece fielmente aos encontros femininos. Antes da madrugada pula para água e volta a ser boto."

A descrição acima foi tirada do Dicionário do Folclore Brasileiro, autoria de Luís da Câmara Cascudo, que foi um grande folclorista, historiador, professor e jornalista brasileiro e pesquisador das manifestações culturais brasileiras. O boto de Cidade Invisível não poderia ser diferente.

Conhecido como Manaus (referência ao seu local de origem), foi uma das entidades que mais se envolveu com humanos. Sempre presente em festas, cativou o coração de muitas mulheres. A participação das entidades na trama principal começa com sua misteriosa morte. O boto morto, encontrado na praia por Eric, era na verdade uma entidade. Mais tarde nosso protagonista também descobre que a criatura era seu pai. Assim como Gabriela (esposa de Eric) o cadáver do boto estava com os olhos totalmente brancos.

ISAC, O SACI (7N)
"É melhor você não falar que me viu aqui. Vão achar que você tá inventando coisas."
- Isac, conversando com Luna (filha de Eric)

F0 H3 R1 A0 PdF0
5 PVs, 5 PMs
Kits: Punguista (Fuga Veloz e Mãos Leves)
Poder Único: Magia Ilimitada (Criar Vento)
Vantagens: Arena (Cidades), Teleporte
Desvantagens: Deficiência Física (Manco), Maldição (-1; gorro), Pacifista (-1; Relutante), Ponto Fraco (gorro)
Perícias: Crime, Especializações (Acrobacia, Prestidigitação e Sobrevivência nas Cidades)
Maldição e Ponto Fraco. *Se alguém pegar o gorro do Saci, o terá sobre controle, ele deverá realizar as vontades da pessoa até tê-lo de volta. Enquanto está sem o gorro, o Saci sofre os mesmos efeitos de Devoção, que passa a ser: realizar*

o desejo daquele que se apoderou do gorro.

"Pequeno negrinho, com uma só perna, carapuça vermelha na cabeça, que o faz encantado, ágil, astuto, amigo de fumar cachimbo, de entrançar as crinas dos animais, depois de extenuá-los em correrias, durante a noite, anuncia-se pelo assobio persistente e misterioso, inlocalizável e assombrador."

O irreverente Isac (anagrama para Saci) é astuto, ligeiro e carismático. Deixou as matas e passou a viver em uma ocupação na Lapa, fazendo da periferia carioca seu lar. Cuida de todos que são próximos a ele. No passado, foi um jovem escravizado e, para escapar, cortou a própria perna, acorrentada.

Inês (A Cuca), usando seus poderes.

Mancando e sangrando, avançou pela noite até onde pôde, desfrutou em liberdade da brisa noturna e por fim tombou. Acolhido pelo vento que agitava os bambuzais, se tornou uma entidade.

Usa uma prótese de perna para se disfarçar e também facilitar sua locomoção. Traz amarrada uma faixa vermelha e surrada na cabeça, que na verdade é o seu gorro (sua fonte de poderes). Caso alguém pegue a faixa/gorro, terá controle sobre o Saci e suas vontades serão por ele realizadas. Tanto humanos quanto entidades que sabem disso, fazem uso desse recurso quando desejam persuadir Isac.

INÊS, A CUCA (12N)

"Nana, neném. Que a Cuca vem pegar. Papai foi à roça. Mamãe foi trabalhar."

- Inês, fazendo alguém dormir

F0 H1 R2 A0 PdF0
10 PVs, 20 PMs
Kits: Alquimista (Mestre em Poções); Bruxa (Conhecimento Mágico)
Poder Único: Magia Ilimitada (Sono)
Vantagens: Arcano, Aliado (Tutu), Alquimista, Aptidão Mágica, Forma Alternativa (*Borboletas: F0 H5 R2 A0 PdF0; Aparência Inofensiva, Xamã e Voo; Modelo Especial*), Pontos de Magia Extras, Xamã
Desvantagens: Devoção (guiar as entidades), Restrição de Poder (Muito Comum: sua magia não afeta alvos acordados)
Perícias: Ciência, Medicina
Magias: Acordar, Cancelamento de Magia, Desmaio, Destrancar, Detecção de Magia, Detecção do

Mal, Fada Servil, Invisibilidade, Pequenos Desejos, Poder Telepático, Transporte, Visão do Passado Recente, Visão do Passado Remoto

"Entidade fantástica com que se mete medo às criancinhas."

A Cuca é uma das entidades mais poderosas e evidentemente lidera os seus iguais. Assume a identidade de Inês, proprietária do "Cafofo Bar", na Lapa. O local, além de animar as noites cariocas, serve como retiro para as entidades realizarem reuniões e partilharem informações importantes. Inês aparenta ser cruel e autoritária, mas suas ações acabam deixando claro sua prioridade: o bem-estar de seus companheiros.

Em sua vida humana, foi uma jovem que engravidou sem marido, razão pela qual sua família a baniu. Decidida a criar seu filho sozinha, saiu de casa. Deu à luz em uma noite na floresta. A criança nasceu morta. Ela chorou com o filho nos braços e então perdeu a consciência. Foi abraçada pelas forças da natureza e então se tornou Cuca.

Inês é uma poderosa usuária de magia, dominando segredos das plantas e ervas, além de ter controle sobre o sono e ser capaz de caminhar pelos sonhos das pessoas. Também possui sensibilidade telepática e a capacidade de transfigurar-se em uma ou várias borboletas com asas azuladas, o que favorece seu deslocamento em lugares de difícil acesso.

Estas são as habilidades sobrenaturais manifestadas pela Cuca nos sete episódios da série, mas, por ser muito poderosa, é possível que Inês possua um repertório mágico maior.

A Iara arrastando Eric para o fundo do mar.

CAMILA, A IARA (7N)

"Gostou do meu show?"

- Camila, conversando com Eric

F0 H2 R1 A0 PdF0

5 PVs, 5 PMs

Kits: Bruxo (Dependência; Pacto); Encantor (Encantar e Magia Sutil)

Vantagens: Anfíbio; Aparência Inofensiva, Patrono (O Mar), Perito (Hipnose)

Desvantagens: Dependência (Bruxo: seguir as ordens de seu Patrono), Maldição (levar homens para a morte, afogando-os no mar)

Perícias: Arte, Especializações (Hipnose, Lábia e Sedução)

Magias: O Canto da Sereia, Comando, Fascinação

Bruxo. *Há uma diferença entre o*

Kit "Bruxa" da personagem Inês e o Kit "Bruxo" de Camila. O primeiro é do ***Manual do Aventureiro Mega City*** *(para mulheres conjuradoras), enquanto o Kit de Camila é do* ***Manual do Aventureiro Alpha****. Este caso é próprio para personagens conjuradores que tenham algum vínculo sobrenatural com uma poderosa entidade. Na história contada pela sereia, ela foi devolvida à vida pelo mar, desde então tem como maldição matar homens, atraindo e afogando suas vítimas nas águas salgadas. Então cabe ao mestre administrar quando os caprichos do mar se manifestarão.*

"Iara. Nome convencional e literário da mãe-d'água".

Também conhecida como sereia, esta entidade é vinculada às águas. Em seus tempos como humana, Camila era uma bela jovem. Tragicamente morta pelo homem que amava, teve seu corpo deixado no mar, que a trouxe de volta. Desde então, sua maldição é afogar os homens que por ela se enamoram.

Sua forma pouco mudou ao se tornar entidade, continua sendo uma linda mulher alta, de corpo esguio, um olhar hipnótico e voz cativante. Ao nadar, assume sua forma de sereia, convertendo suas pernas em uma longa cauda de peixe. Atua como cantora no Cafofo Bar. Foi incumbida por Inês para eliminar Eric (considerado até então uma ameaça para as entidades). No entanto, o policial foi o único que escapou da maldição de Camila. Surpresa com o acontecimento inédito e enxergando algo mais em Eric, a sereia passou a ajudar o policial. Que parece ter muito mais envolvimento com os seres místicos do que aparenta.

TUTU, O BICHO-PAPÃO (5N)

"Meu irmão, você precisa é sair da minha frente."

- Tutu, ameaçando Eric

F1 (esmag.) H2 R3 A1 PdF0
15 PVs, 15 PMs

Kits: Guarda-Costas (Devoção: Inês; Inimigo Oportuno)
Vantagens: Licantropo (Força Animal, Forma de Fera, Transformação: Protegido Indefeso); Patrono (Inês)
Desvantagens: Devoção (Inês), Fúria, Protegido "Indefeso" (Inês)
Perícias: Sobrevivência

Forma de Fera.
F2 (esmag.) H2 R3 A2 PdF0; 15 PVs, 15 PMs; Sentidos Especiais (Faro e Audição Aguçados); Modelo Especial, Monstruoso e Vulnerabilidade (Magia e Prata)

Transformação. *O gatilho para Tutu se transformar é Inês, ele assume sua forma de porco do mato para eliminar possíveis ameaças à sua senhora (ou mesmo no intuito de cumprir ordens). No episódio em que Tutu se transforma, ele está no encalço de Eric, atacando o policial em frente da própria casa. Nessa ocasião, o papão avança como fera e então volta para sua forma humanoide. É possível que esta cena tenha sido feita assim por questões de praticidade e gestão de recursos (economizar com efeitos especiais), deixando os dois atores que interpretam os personagens se engalfinhando, ao invés de uma enorme besta e um humano lutarem. Este último caso, em termos de jogo, faria mais sentido,*

O retorno do Curupira.

considerando os bônus que Tutu tem como porco (outra razão é que ele também pode ter considerado dar conta de Eric como homem, sem se transformar).

"Bicho-tutu, papão assombrador de crianças. Citado nos acalantos. Há vários tutus espantosos, tutu-zambeta, tutu-marambá, tutu-do-mato. Na Bahia, confundido com o caititu, é um porco do mato."

De acordo com o Dicionário do Folclore Brasileiro há vários tutus, e o de Cidade Invisível é o tutu marambá. Pouco se sabe do passado desse personagem, quando criança, vivia preso, até que foi acolhido por Inês. Desde então a serve fielmente, como guarda-costas pessoal e também segurança do Cafofo Bar. Em sua forma humana é um homem enorme, forte, peludo e barbudo. Sempre com cara fechada e de poucas palavras. É capaz de assumir uma forma animal, um enorme porco do mato.

IBERÊ, O CURUPIRA (12N)

"Tá me procurando, garotinha? Achou."

- Iberê, conversando com Luna (possuída pelo Corpo-Seco)

F1 (fogo) H3 R2 A2 PdF2 (fogo)
10 PVs, 10 PMs

Kits: Senhor das Chamas (Obliterar e Resistência ao Fogo)
Poder Único: Magia Ilimitada (Aumento de Dano)
Vantagens: Domínio de Elemento (Fogo)
Desvantagens: Ambiente Especial (Florestas), Código do Caçador, Devoção (proteger a natureza), Modelo Especial
Perícias: Animais, Sobrevivência

"Um dos mais espantosos e populares entes fantásticos das matas brasileiras. De curu, contrato, de corumi, e pira, corpo, corpo de menino [...] O Curupira é representado por um anão, cabeleira rubra, pés ao inverso, calcanhares para a frente. Demônio da floresta, explicador dos rumores misteriosos, desaparecimento de caçadores, esquecimento de caminhos, pavores súbitos, inexplicáveis..."

Protetor das matas e uma das mais poderosas entidades. Conhecido por Iberê, deixou a floresta e passou a habitar as ruas da periferia carioca. Vive como um cadeirante amargurado e passa a maior parte do tempo bebendo. No

passado, Curupira teve uma família, morta por caçadores. Desde então, passou a abater qualquer caçador de má índole. Desmatar o verde ou caçar sem necessidade são razões para atrair sua ira. Uma de suas vítimas foi Antunes, homem vil e antigo dono das terras onde se encontra a Floresta do Cedro.Com as recentes mortes causadas pelo Corpo-Seco, as demais entidades foram ao encontro de Iberê, suplicando que o guardião da natureza voltasse.

SR. ANTUNES, O CORPO-SECO (15N)

"Graças a você, o túmulo agora está vazio. A maldição está solta."
- Seu Ciço, advertindo João e Afonso (filho de Antunes)

F0 H4 R2 A0 PdF0
10 PVs, 30 PMs

Kits: Vingador (Devoção; Crítico Aprimorado: Inimigo; Sentido Sobrenatural: Inimigo)
Vantagens: Fantasma; Elementalista (Espírito), Inimigo (Youkai), Invisibilidade, Magia Elemental, Pontos de Magia Extras x2, Possessão
Desvantagens: Devoção (vingança contra as entidades, principalmente o Curupira), Fetiche (hospedeiro), Ligação Vital (hospedeiro), Modelo Especial, Monstruoso
Perícias: Manipulação
Magias: Asfixia, Ataque Mágico, Cancelamento de Magia, Comando, Desmaio, Destruição do Espírito, Detecção de Magia, Pânico

"Homem que passou pela vida semeando malefícios e que seviciou a própria mãe. Ao morrer nem deus nem o diabo o quiseram; a terra o repeliu, enojada da sua carne; e, um dia, mirrado, defecado, com a pele engelhada sobre os ossos, da tumba se levantou em obediência ao seu fado, vagando e assombrando os viventes nas caladas da noite."

O vilão de Cidade Invisível. Sr. Antunes foi um homem muito ruim, tão ruim que sua alma foi rejeitada pelo céu e pela terra. Seu corpo foi sepultado e selado pela Cuca e por seu Ciço. No entanto, seu filho, Afonso, violou o túmulo. Tal ato libertou a essência de Antunes, que agora vaga pelo mundo na forma de uma entidade sinistra, buscando vingança contra as outras entidades, em especial o Curupira. Foi ele quem matou Gabriela (esposa de Eric), Manaus,

O Corpo-Seco possuindo Luna, a filha de Eric.

Tutu e Isac.

Como tem forma espiritual, o Corpo-Seco precisa de um corpo físico para poder agir. Luna, filha de Eric, foi possuída na noite do incêndio que todos acreditavam ser a razão da morte de Gabriela. Mais tarde, para salvar a filha, o próprio Eric se oferece como hospedeiro (acredita-se que um híbrido de humano e entidade é o ideal para ser possuído). Com um corpo adulto e mais forte, Antunes vai de encontro ao Curupira, seu grande objetivo em sua jornada de vingança (Curupira e Entidades do Folclore Brasileiro são os Inimigos da Devoção de Corpo-Seco).

Aqueles que são mortos por esta entidade ficam com os olhos totalmente brancos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Cidade Invisível é uma ótima série e uma boa opção de cenário para campanhas de RPG. Recomendável para jogadores que gostem de personagens com baixa pontuação, foco na narrativa, clima de investigação e elementos sobrenaturais. Outro ponto forte da história é que ela abre espaço para grandes questões de conscientização, dignas de debate. Por exemplo: inclusão, injustiças sociais e ecologia.

Esta matéria foi escrita com base nos sete episódios da série, buscando adequar os personagens e elementos da história ao sistema 3D&T Alpha, sem precisar criar novas regras.

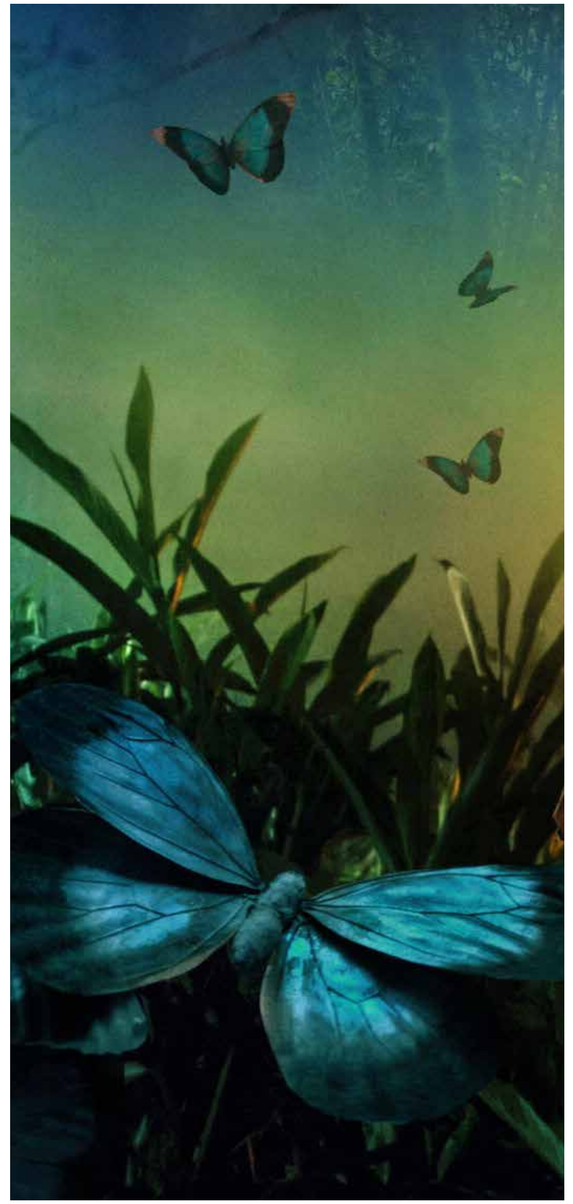
É claro que, caso o material seja usado, mestres e jogadores tem toda a liberdade para mudar e adequar o que não estiver de acordo. Assim como mudanças, também é possível expandir o universo de Cidade Invisível. Seja aguardando a próxima temporada ou mesmo explorando o vasto repertório do nosso rico folclore. E até mesmo englobar lendas estrangeiras (Curupira enfrentando vampiros ou um embate entre Cuca e Baba Yaga), por que não?

Gostaria de agradecer a todos da equipe Tokyo Defender pela oportunidade. Agradecimento especial para o colega defensor Maycon, que indicou o autor Luís da Câmara Cascudo. Sua obra ***Dicionário do Folclore Brasileiro*** é um dos materiais mais completo sobre o tema (ou, possivelmente, o mais completo).

Espero que este material seja útil e também uma leitura divertida para a comunidade 3D&T e amantes do folclore.

Muito obrigado e até a próxima.

HENSHIN!!!



SOLOSFERARPG
youtube.com/solosferarpg
solosferarpg.wordpress.com

FLASH

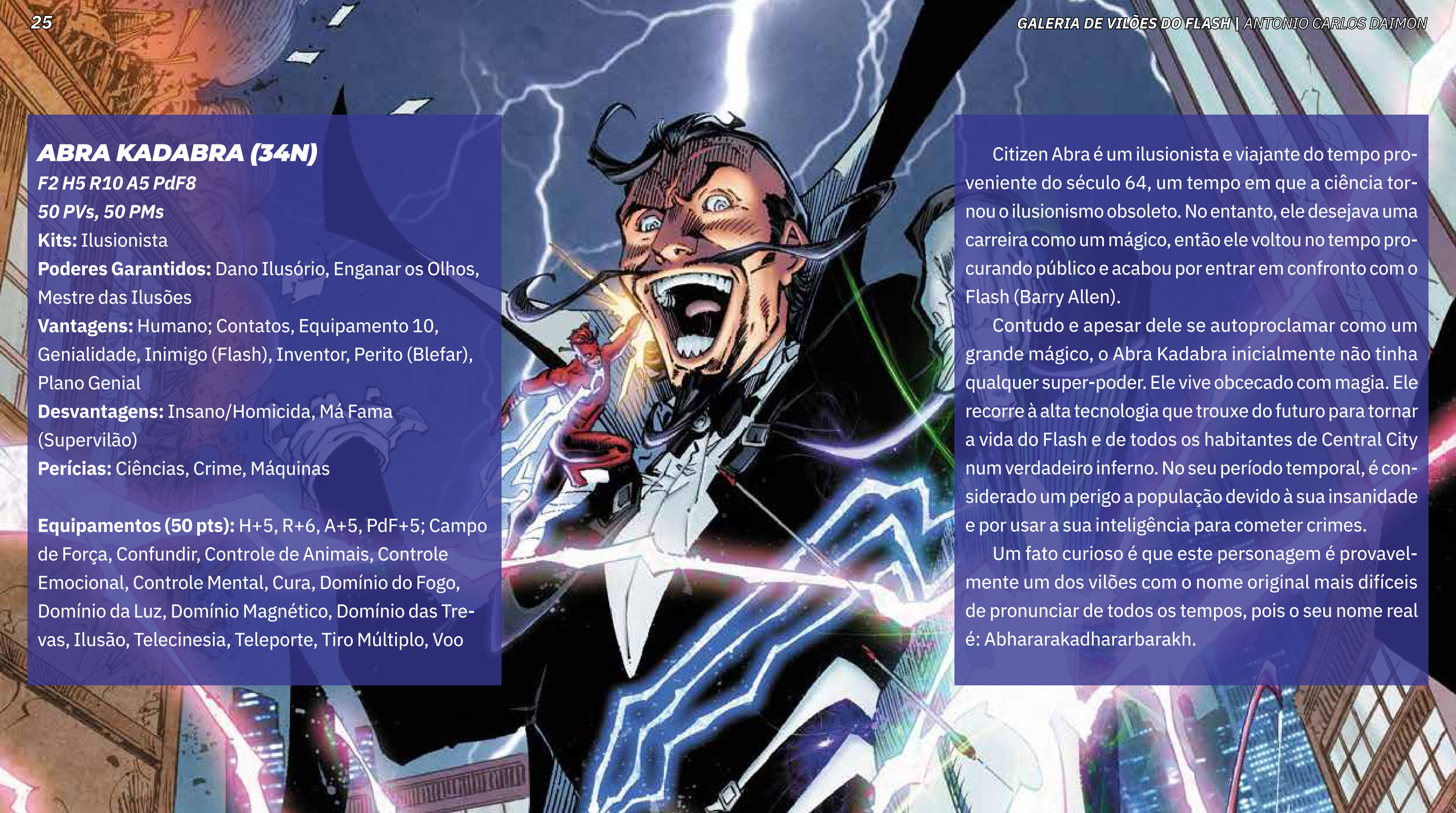
GALERIA DE VILÕES

POR ANTONIO CARLOS DAIMON

15 VILÕES DO FLASH

O Flash é indiscutivelmente um dos personagens de quadrinhos mais populares da atualidade. Para além de ter super-poderes muito bacanas e um traje bem maneiro, uma das coisas que faz do Velocista Escarlate tão popular são os seus temíveis adversários.

Desde velocistas malvados, passando por gorilas inteligentes e até por caras obcecados por espelhos, a galeria de vilões do Flash é quase interminável. É por isso que neste artigo vamos listar os 15 maiores inimigos que o Flash (Barry Allen) já enfrentou!



ABRA KADABRA (34N)

F2 H5 R10 A5 PdF8

50 PVs, 50 PMs

Kits: Ilusionista

Poderes Garantidos: Dano Ilusório, Enganar os Olhos, Mestre das Ilusões

Vantagens: Humano; Contatos, Equipamento 10, Genialidade, Inimigo (Flash), Inventor, Perito (Blefar), Plano Genial

Desvantagens: Insano/Homicida, Má Fama (Supervilão)

Perícias: Ciências, Crime, Máquinas

Equipamentos (50 pts): H+5, R+6, A+5, PdF+5; Campo de Força, Confundir, Controle de Animais, Controle Emocional, Controle Mental, Cura, Domínio do Fogo, Domínio da Luz, Domínio Magnético, Domínio das Trevas, Ilusão, Telecinesia, Teleporte, Tiro Múltiplo, Voo

Citizen Abra é um ilusionista e viajante do tempo proveniente do século 64, um tempo em que a ciência tornou o ilusionismo obsoleto. No entanto, ele desejava uma carreira como um mágico, então ele voltou no tempo procurando público e acabou por entrar em confronto com o Flash (Barry Allen).

Contudo e apesar dele se autoproclamar como um grande mágico, o Abra Kadabra inicialmente não tinha qualquer super-poder. Ele vive obcecado com magia. Ele recorre à alta tecnologia que trouxe do futuro para tornar a vida do Flash e de todos os habitantes de Central City num verdadeiro inferno. No seu período temporal, é considerado um perigo a população devido à sua insanidade e por usar a sua inteligência para cometer crimes.

Um fato curioso é que este personagem é provavelmente um dos vilões com o nome original mais difíceis de pronunciar de todos os tempos, pois o seu nome real é: Abhararakadhararbarakh.

O PENSADOR (35S)

F1 H4 R6 A0 PdF0

30 PVs, 30 PMs

Kits: Psi; Titereiro

Poderes Garantidos: Comunicação & Conhecimento, Dominação Mental, Mente sobre a Matéria; Animar & Controlar, Foco em Manipulação

Vantagens: Humano; Nicho (Genialidade e Manipulação), Contatos, Equipamento 5 (Chapéu do Pensamento), Genialidade, Inimigo (Flash), Memória Expandida, Plano Genial, Treinamento Especial

Desvantagens: Má Fama (Supervilão)

Perícias: Eletrônica, Engenharia e Computação, Arte, Ciências, Crime, Manipulação

Equipamentos (25pts): Alteração Mental, Anular Poder, Anular Sentido, Campo de Força, Comunicação, Controle Emocional, Controle Mental, Controle de Poder, Idiomas (Universal, Animais e Máquinas), Ilusão, Lentidão, Rajada Mental, Repelir, Nausear, Telecinesia, Telepatia, Toque de Energia, Troca Mental.

Clifford DeVoe era um advogado falido que não conseguia fazer a sua carreira evoluir. No entanto, o fato de lidar com criminosos no seu dia-a-dia fez com que ele percebesse que os profissionais do crime não eram lá muito inteligentes.

Foi aí que DeVoe desistiu da sua carreira de advogado para se tornar o líder de vários grupos de criminosos, utilizando o codinome de “O Pensador”.

DeVoe estava sempre desenvolvendo novos acessórios e dispositivos para usar nos seus crimes, até que um dia ele criou o Chapéu do Pensamento, a sua arma mais poderosa! Esta potente arma lhe deu a habilidade de controlar a mente dos seus adversários entre outras capacidades telecinéticas.

CAPITÃO BUMERANGUE (39N)

F3 H5 R3 A1 PdF6

15 PVs, 15 PMs

Kits: Mercenário Superpoderoso; Especialista

Poderes Garantidos: Arma Favorita (Bumerangues), Dinheiro Acima de Tudo; Profissional Treinado (Arremesso)

Vantagens: Humano; Nicho (PdF), Ataque Combinado, Ataque Especial III (PdF, Preciso), Equipamento 5 (Bumerangues Esp.), Inimigo (Flash), Inventor (Bumerangues Especiais), Perito (Arremesso), Tiro Múltiplo

Desvantagens: Má Fama (Supervilão), Munição Limitada (Bumerangues)

Perícias: Mecânica, Engenharia e Pilotagem, Crime, Esporte

Equipamentos (25pts) - Bumerangues Especiais:

• Bumerangue de Cola - Ataque Especial (Preciso) e Implemento (Teia de Megalokk)

• Bumerangue Criogênica - Ataque Especial (Paralisante) com Gelo

• Bumerangue Explosivo - Ataque Especial (Dano Gigante e Amplo) com Fogo

• Bumerangue de Flashbang - Ataque Especial (Paralisante) e Implemento (Cegueira)

• Bumerangue de Fumaça - Ataque Especial (Paralisante) e Implemento (Nevoeiro de Hyninn)

• Bumerangue de Gás Sonífero - Ataque Especial (Paralisante) e Implemento (Sono)

• Bumerangue Navalha - Ataque Especial (Perigoso) e Implemento (Ataque Vorpal)

George “Digger” Harkness, filho ilegítimo de um soldado americano e uma mulher australiana, cresceu em extrema pobreza, mas desenvolveu um talento inato na confecção de bumerangues e aprendeu a usá-los brilhantemente como armas. Quando jovem, foi contratado como dublê e garoto propaganda de uma linha de bumerangues para uma indústria de brinquedos, depois da falência dessa empresa ele voltou-se ao crime.

Apesar de não ter superpoderes, ele tornou-se um recorrente inimigo do Flash, produzindo bumerangues alterados que produziam efeitos impressionantes (alguns podiam explodir, outros tinham bordas afiadas, por exemplo) e usando-os sem piedade contra o Velocista Escarlate.

CAPITÃO FRIO (23N)

F1 H2 R3 A1 PdF5 (gelo)

15 PVs, 15 PMs

Kits: Mercenário Superpoderoso

Poderes Garantidos: Arma Favorita (Arma de Gelo), Dinheiro Acima de Tudo

Vantagens: Humano; Ataque Especial IV (PdF), Equipamento 1 (Arma de Gelo), Inimigo (Flash), Inventor (Arma de Gelo), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo

Desvantagens: Má Fama (Supervilão), Fetiche (Arma de Gelo)

Perícias: Crime, Máquinas

Equipamentos (10pts) - Arma de Gelo: PdF+2 (Gelo), Campo de Força (Gelo), Criar Objetos (de Gelo), Distração, Implemento (Ataque Mágico e Terreno Escorregadio de Neo), Obstruir Movimento, Paralisia (Gelo)

Leonard “Len” Snart era um criminoso que queria uma chance de se livrar do Flash. Vendo um artigo sobre uma arma que podia afetar a velocidade do Flash, Snart desenvolveu-a e a expôs à radiação. Em vez de diminuir a velocidade do Flash, a arma congelava ao zero absoluto.

Chamando a si mesmo de Capitão Frio, Snart começou em uma carreira criminosa. Ele foi o primeiro e é considerado o maior inimigo do Flash, Barry Allen. Conhecido por ser um vilão simpático, Snart tem um senso de honra. Frio tem regras estritas sobre como deve agir, assim como nada de drogas e de mortes, a menos que seja obrigado.

PATINADORA DOURADA (43N)

F1 H5 R2 A0 PdF6

10 PVs, 10 PMs

Kits: Sedutora; Atleta XXX

Poderes Garantidos: Abertura, Demonstração de Valor, O Metódo; Caçador de Emoções, Dublê XXX, Especialista em Esporte

Vantagens: Humano; Nicho (Patinação e PdF), Aceleração (Somente no Gelo), Aliados 4 (Os Calafrios), Arena (Geleiras), Aparência Deslumbrante, Ataque Especial V (F, Perigoso), Ataque Múltiplo, Equipamento 1 (Arma de Ouro), Inimigo (Flash), Perito (Patinação e Armas de Fogo), Treinamento Especial

Desvantagens: Insano/Furiosa (Vingar-se do Flash), Insano/Homicida, Má Fama (Supervilã)

Perícias: Sedução, Lábia, Armas de Fogo, Crime, Esporte

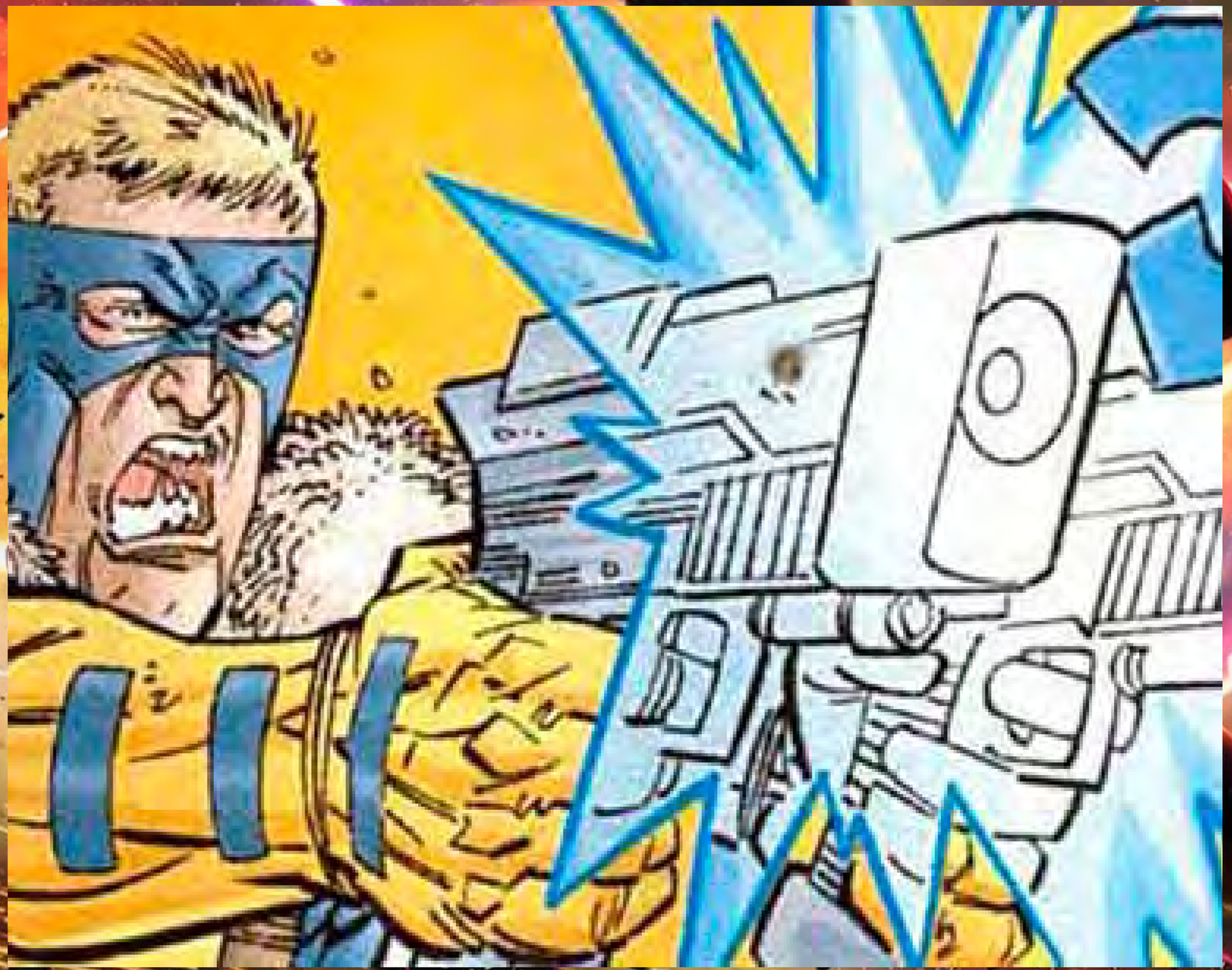
Lisa Snart e seu irmão, Len Snart, tiveram uma infância difícil e sobretudo marcada pelos abusos de um pai alcoólatra e violento. Os dois fugiram para viver com um avô, que trabalhava em um caminhão de gelo (daí também a origem dos poderes). Após a morte do avô, eles voltaram a viver com pai de quem fugiram anos antes.

Com a morte da mãe, Len foge de casa, deixando Lisa sozinha com o pai. Anos mais tarde, Len se tornou o vilão Capitão Frio. Lisa também cresceu e passou a namorar um antigo amigo da escola que é um criminoso.

Quando seu namorado morre após um combate com o Flash, Lisa ficou furiosa. Após a morte do seu namorado, Lisa decide se se vingar do famoso velocista escarlate, como uma rival incansável.

Para tal, a Patinadora Fantástica adota um uniforme comum aos patinadores profissionais de velocidade para cometer crimes e atentados contra o Flash. Suas vítimas sempre morrem em rinques de patinação, com o corte da lâmina do patins.

Sabe-se que a Lisa atuou muitas vezes em parceria com seu irmão. Mas após o Capitão Frio ter se tornado “menos violento” contra Flash, ela o abandona e passa a ter capangas (os Calafrios) usando armas iguais a de seu irmão.



OS CALAFRIOS (16N)

F2 H2 R3 A1 PdF3 (gelo)

15 PVs, 15 PMs

Kits: Capanga

Poderes Garantidos: Flanquear, Obediência Eficaz

Vantagens: Humano; Ataque Especial (PdF), Equipamento 1 (Arma de Gelo), Tiro Múltiplo

Desvantagens: Má Fama (Capangas), Fetiche (Arma de Gelo)

Perícias: Crime

Equipamentos (10pts) - Arma de Gelo: PdF+2 (Gelo), Campo de Força (Gelo), Criar Objetos (de Gelo), Distração, Implemento (Ataque Mágico e Terreno Escorregadio de Neo), Obstruir Movimento, Paralisia (Gelo).

GORILA GRODD (124S)

F12 (esmag.) H3 R8 A4 PdF7

160 PVs, 220 PMs

Kits: Psi; Titereiro

Poderes Garantidos: Comunicação & Conhecimento, Dominação Mental, Enganar a Mente, Mente sobre a Materia; Animar & Controlar, Foco em Manipulação

Vantagens: Kemono (Gorila); Alteração Mental, Assustar, Ataque Especial VIII (F, Poderoso e PdF, Paralisante), Ataque Múltiplo, Comunicação, Controle Mental, Energia Extra I, Genialidade, Idiomas (Animais, Plantas e Máquinas), Ilusão, Inimigo (Flash), Inventor, Memória Expandida, Movimento Especial (Balançar, Escalar), Nausear, Perito (Lábia, Mecânica, Engenharia e Computação), PES, Plano Genial, PMs Extras x18, PVs Extras x12, Rajada Mental, Repelir, Salto, Sentidos (Faro Aguçado, Senso de Direção, Visão no Escuro), Telecinesia, Telepatia, Troca Mental

Desvantagens: Devoção (Conquistar o Mundo e fazer dos Humanos seus escravos), Má Fama (Supervilão)

Perícias: Ciências, Crime, Esporte, Manipulação, Máquinas

Numa floresta isolada no continente africano, um meteoro caiu durante o século XIX e lançou uma espécie de radiação que acabou por afetar todos os primatas que habitavam aquela zona. Essa radiação deu super-inteligência e telepatia a todos os macacões. Rapidamente eles montaram uma sociedade própria que, consequentemente, deu origem a uma cidade.

Esta nova cidade foi batizada de “Cidade Gorila” e dada à super-inteligência dos seus habitantes, ela é tecnologicamente super avançada.

Gorila Grodd é um gorila telepático hiper-inteligente. As habilidades psiônicas de Grodd permitem-lhe colocar outros seres sob seu controle mental. Grodd também pode projetar raios de força telecinéticos e transferir sua consciência para outros corpos.

ONDA TÉRMICA (32N)

F2 H4 R4 A5 PdF6 (fogo)

20 PVs, 20 PMs.

Kits: Humano Uniformizado

Poderes Garantidos: Arsenal, Destino, Esconderijo Secreto

Vantagens: Humano; Equipamento 3 (Traje de Amianto e Lança-Chamas), Inimigo (Flash), Inventor, Perito (Mecânica e Engenharia)

Desvantagens: Má Fama (Supervilão), Insano/Fobia (gelo), Insano/Obsessivo (fogo)

Perícias: Armas de Fogo, Primeiros Socorros, Quimica, Crime, Esporte

Equipamentos (15pts):

• Lança-Chamas - PdF+4, Ataque Especial (PdF, Lento e Poderoso), Tiro Múltiplo, Munição Limitada (Combustível)

• Traje de Amianto - A+5, Invulnerabilidade (Calor/Fogo)

Mick Rory era obcecado por fogo quando criança. Ele ficava horas olhando chamas, até que queimou sua própria casa. Curiosamente, Mick queria ser um bombeiro antes disso.

Na escola, sempre gostava do frio, por esse motivo era motivo de chacota das outras crianças. Graças a uma brincadeira armada por uma das crianças que zombavam dele. Mick ficou com trauma de gelo. Então ele fugiu de casa e se juntou a um circo como devorador de fogo. Estava feliz e achava que tinha controle de sua Obsessão, mas acabou cedendo novamente e queimou o circo.

Rory inspirou-se na sua obsessão por fogo para criar uma identidade para si. Assim, inventou uma arma lança-chamas e passou a usar um Traje de Amianto, assumindo a identidade de Onda Térmica.

MESTRE DOS ESPELHOS (23N)

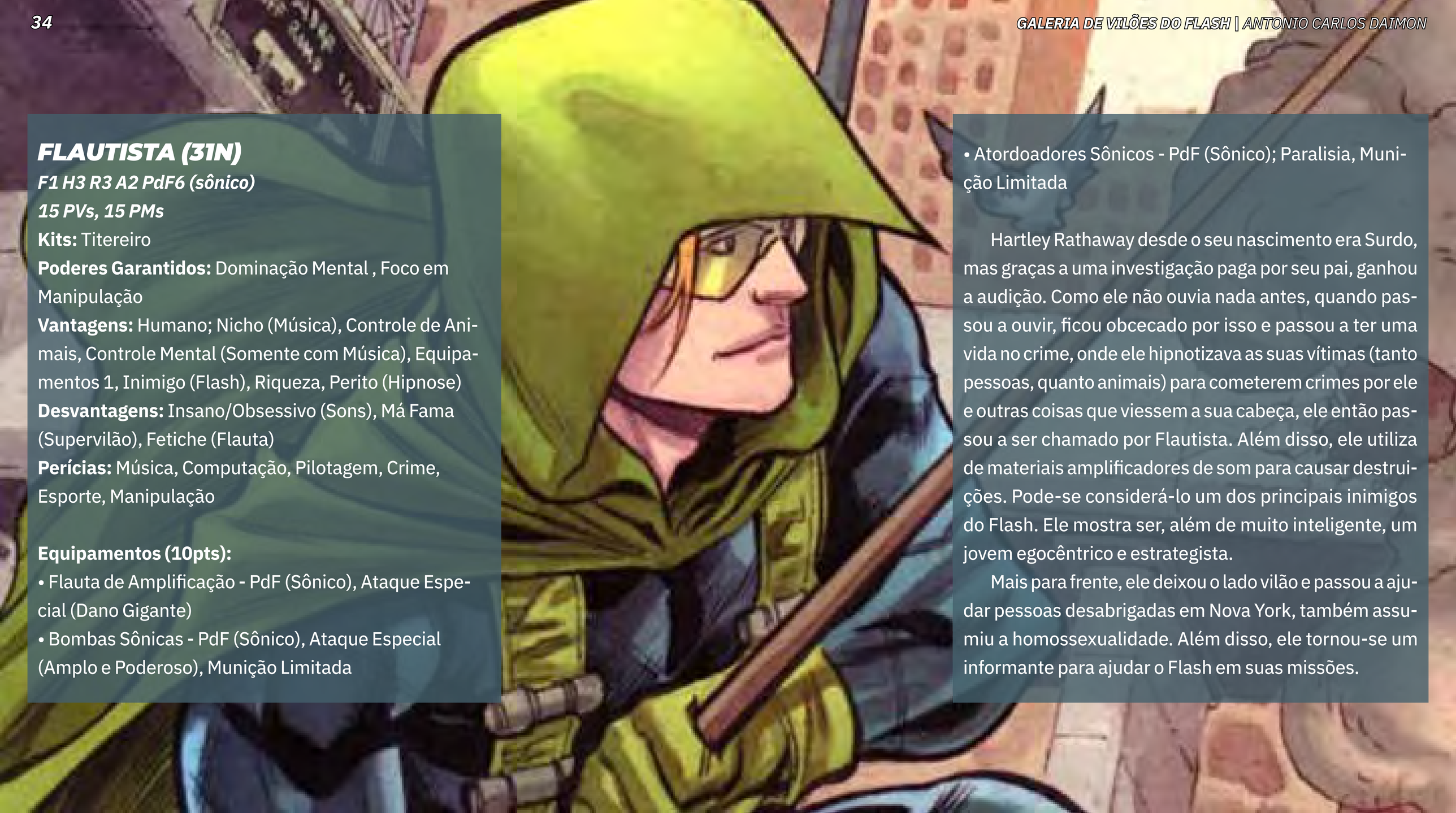
F1 H3 R4 A0 PdF4 (luz e perf.)
20 PVs, 20 PMs
Kits: Humano Uniformizado
Poderes Garantidos: Arsenal, Destino
Vantagens: Humano; Alteração Mental (Quando esta dentro dos Espelhos), Equipamentos 1 (Veja Abaixo), Ilusão (Somente com Espelhos), Implemento (Teleportação Planar - Somente para o Mundo dos Espelhos), Inimigo (Flash), Teleporte (Com Superfícies Refletoras)
Desvantagens: Má Fama (Supervilão)
Perícias: Crime

Equipamentos (10pts):
• Arma de Espelhos - PdF+2, Tiro Múltiplo, Munição Limitada
• Arma de Vidro - PdF+2, Ataque Especial (PdF, Penetrante), Paralisia (Vidro), Tiro Múltiplo, Bateria

Sam Scudder se envolveu com o mundo do crime quando ainda era muito jovem. Ele foi preso e ficou obcecado com a ideia de viagens entre espelhos. Não muito tempo depois, o criminoso conseguiu desenvolver uma tecnologia capaz de atender seus desejos.

Assim, Sam assumiu a alcunha de Mestre dos Espelhos e logo ganhou seus poderes ao ser enviado pela primeira vez ao Mundo dos Espelhos.

Uma Curiosidade é que o Mundo dos Espelhos é descrito como a quarta dimensão da Terra que só pode ser acessada através de uma superfícies refletoras.



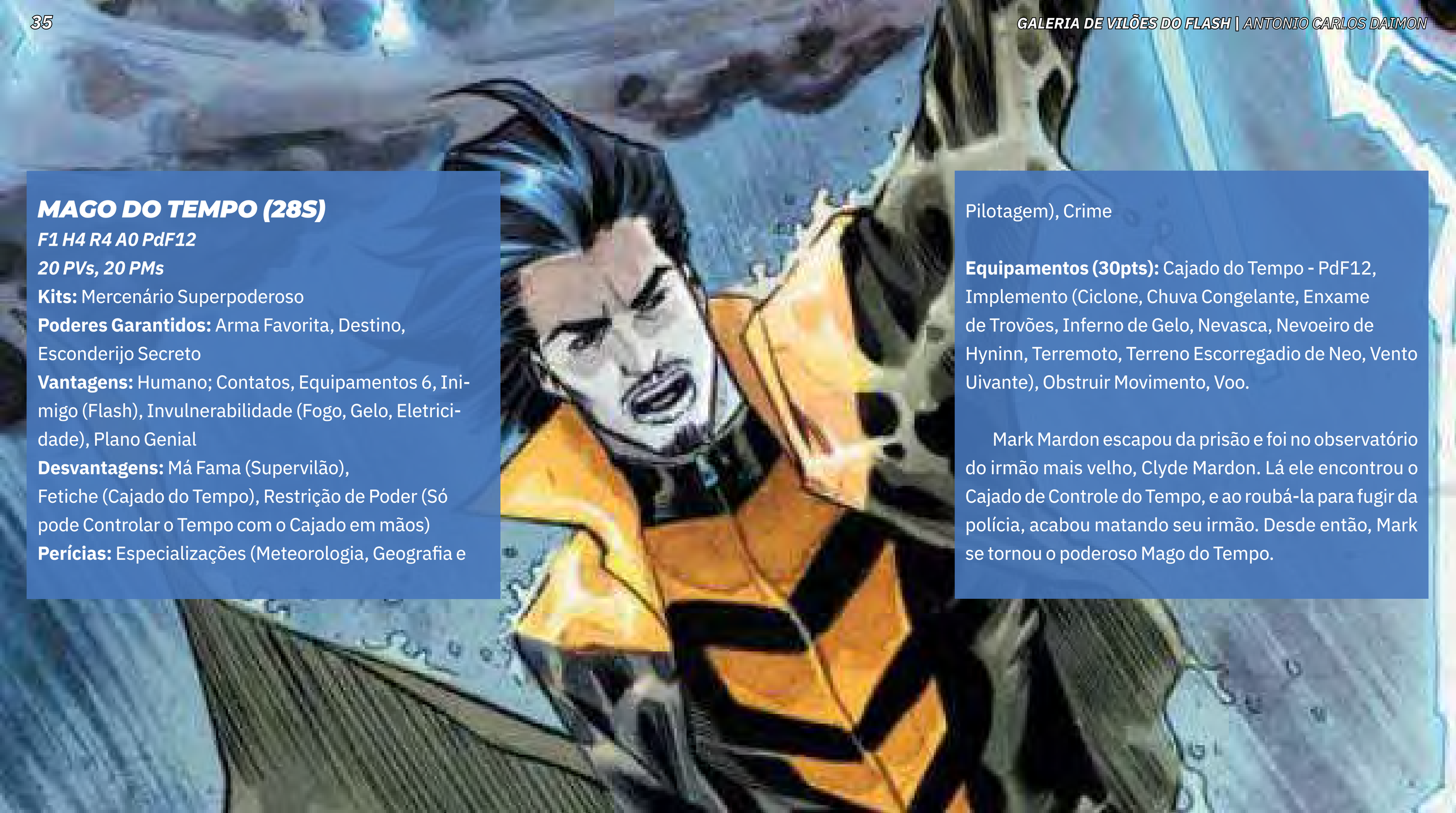
FLAUTISTA (31N)

F1 H3 R3 A2 PdF6 (sônico)
15 PVs, 15 PMs
Kits: Titereiro
Poderes Garantidos: Dominação Mental , Foco em Manipulação
Vantagens: Humano; Nicho (Música), Controle de Animais, Controle Mental (Somente com Música), Equipamentos 1, Inimigo (Flash), Riqueza, Perito (Hipnose)
Desvantagens: Insano/Obsessivo (Sons), Má Fama (Supervilão), Fetiche (Flauta)
Perícias: Música, Computação, Pilotagem, Crime, Esporte, Manipulação

Equipamentos (10pts):
• Flauta de Amplificação - PdF (Sônico), Ataque Especial (Dano Gigante)
• Bombas Sônicas - PdF (Sônico), Ataque Especial (Amplo e Poderoso), Munição Limitada
• Atordoadores Sônicos - PdF (Sônico); Paralisia, Munição Limitada

Hartley Rathaway desde o seu nascimento era Surdo, mas graças a uma investigação paga por seu pai, ganhou a audição. Como ele não ouvia nada antes, quando passou a ouvir, ficou obcecado por isso e passou a ter uma vida no crime, onde ele hipnotizava as suas vítimas (tanto pessoas, quanto animais) para cometerem crimes por ele e outras coisas que viessem a sua cabeça, ele então passou a ser chamado por Flautista. Além disso, ele utiliza de materiais amplificadores de som para causar destruições. Pode-se considerá-lo um dos principais inimigos do Flash. Ele mostra ser, além de muito inteligente, um jovem egocêntrico e estrategista.

Mais para frente, ele deixou o lado vilão e passou a ajudar pessoas desabrigadas em Nova York, também assumiu a homossexualidade. Além disso, ele tornou-se um informante para ajudar o Flash em suas missões.



MAGO DO TEMPO (28S)

F1 H4 R4 A0 PdF12

20 PVs, 20 PMs

Kits: Mercenário Superpoderoso

Poderes Garantidos: Arma Favorita, Destino, Esconderijo Secreto

Vantagens: Humano; Contatos, Equipamentos 6, Inimigo (Flash), Invulnerabilidade (Fogo, Gelo, Eletricidade), Plano Genial

Desvantagens: Má Fama (Supervilão), Fetiche (Cajado do Tempo), Restrição de Poder (Só pode Controlar o Tempo com o Cajado em mãos)

Perícias: Especializações (Meteorologia, Geografia e Pilotagem), Crime

Equipamentos (30pts): Cajado do Tempo - PdF12, Implemento (Ciclone, Chuva Congelante, Enxame de Trovões, Inferno de Gelo, Nevasca, Nevoeiro de Hyninn, Terremoto, Terreno Escorregadio de Neo, Vento Uivante), Obstruir Movimento, Voo.

Mark Mardon escapou da prisão e foi no observatório do irmão mais velho, Clyde Mardon. Lá ele encontrou o Cajado de Controle do Tempo, e ao roubá-la para fugir da polícia, acabou matando seu irmão. Desde então, Mark se tornou o poderoso Mago do Tempo.

PIÃO (37S)

F1 H9 R5 A1 PdF8 (fogo)
25 PVs, 25 PMs
Kits: Humano Uniformizado
Poderes Garantidos: Arsenal, Destino, Escondeirijo Secreto
Vantagens: Humano; Aceleração, Deflexão, Equipamentos 1, Genialidade, Implemento (Ciclone), Pião, Plano Genial, Telepatia, Tiro Múltiplo
Desvantagens: Má Fama (Supervilão).
Perícias: Mecânica, Engenharia, Lábia, Crime, Esporte

Equipamentos (10pts):
• Piões Explosivos - PdF4 (Fogo), Ataque Especial (Poderoso e Amplo)

Quando criança, Roscoe Dillon era obcecado por ficar girando em círculos, até um dia quando isso lhe deu super-poderes como telepatia, girar rápido (o suficiente para gerar tornados), inteligência (para criar armas com temática de pião) e até mesmo poder ricochetear balas. Depois que cresceu, ele pegou um uniforme listrado e começou a praticar Crimes e apartir daí ele se auto-denominou Pião.

TRAPACEIRO (31N)

F2 H5 R4 A2 PdF5

20 PVs, 20 PMs

Kits: Vilão Teatral; Vigarista

Poderes Garantidos: Dedicação Insana, Por que está tão Serio?, Truque Irritante; Impostor, Lingua Ferina

Vantagens: Assustador, Contatos, Equipamentos 2, Inimigo (Flash)

Desvantagens: Má Fama (Supervilão), Insano/Homicida

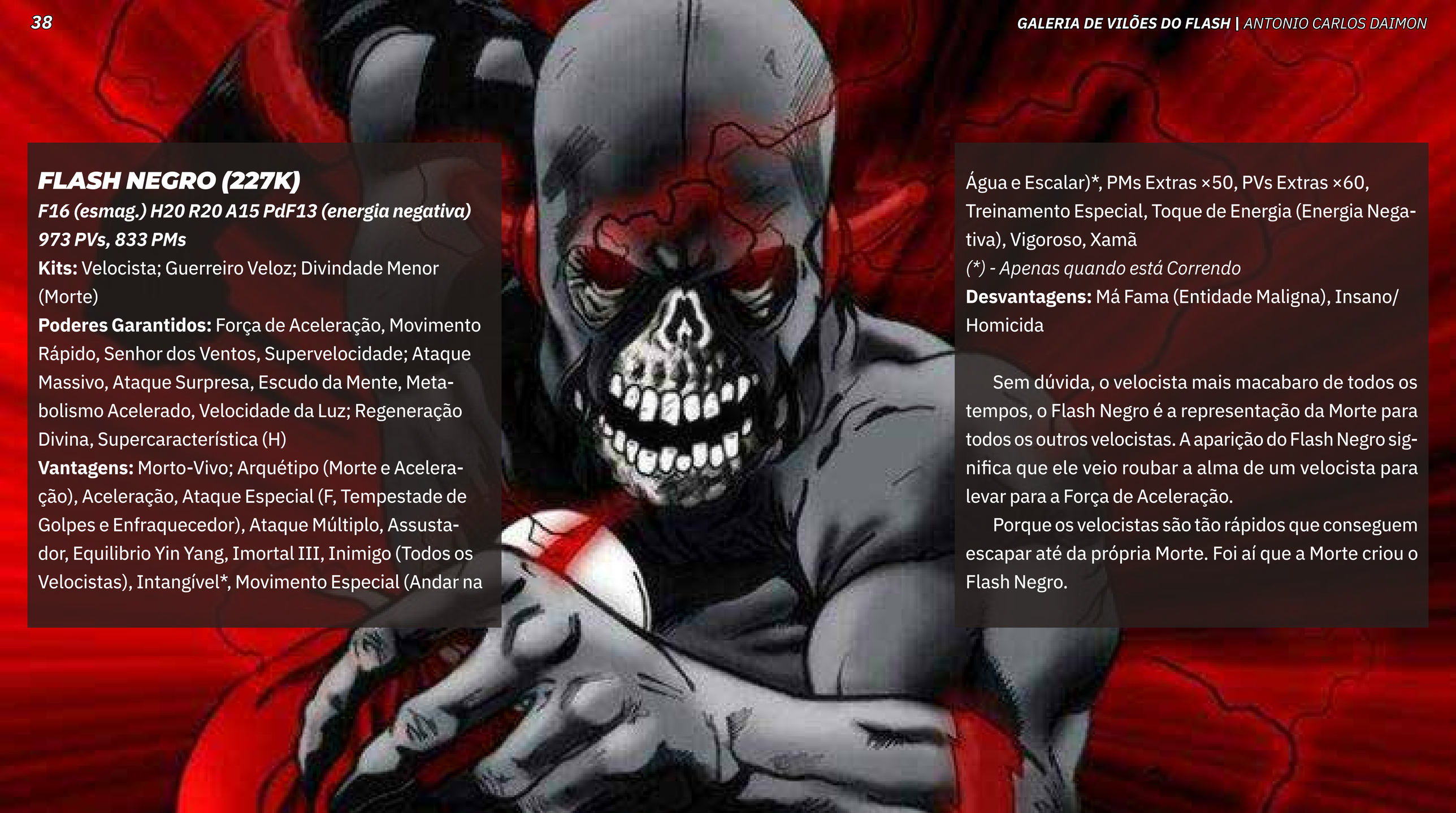
Perícias: Mecânica, Engenharia, Artes, Crime, Esporte

Equipamentos (12pts):

- Sapatos "Voadores" - Voo (Apenas Andando)
- Presente Surpresa - PdF (Fogo), Ataque Especial III (Amplo e Lento)
- Guarda-Chuva Protetor - Campo de Força
- Doce Tóxico - PdF (Veneno), Ataque Especial (Lento e Perigoso)
- Goma de Mascar - Implemento (Teia de Megalokk)
- Lingua de Sogra - Implemento (A Gagueira de Ravio-lius ou O Apavorante Gás de Luigi)
- Capa de Vidro - Invisibilidade

O jovem napolitano Giovanni Giuseppe era um artista de circo que vem de uma família de trapezistas, nos Esta-dos Unidos, adotou o nome de James Jesse.

Ele inventou sapatos que usavam ar comprimido para "andar" no ar, o que lhe permitiu tornar-se um artista bem sucedido em seus números acrobáticos e decidiu usá-los para cometer crimes, assim se tornou o Trapaceiro.



FLASH NEGRO (227K)

F16 (esmag.) H20 R20 A15 PdF13 (energia negativa)
973 PVs, 833 PMs

Kits: Velocista; Guerreiro Veloz; Divindade Menor (Morte)

Poderes Garantidos: Força de Aceleração, Movimento Rápido, Senhor dos Ventos, Supervelocidade; Ataque Massivo, Ataque Surpresa, Escudo da Mente, Metabolismo Acelerado, Velocidade da Luz; Regeneração Divina, Supercaracterística (H)

Vantagens: Morto-Vivo; Arquétipo (Morte e Aceleração), Aceleração, Ataque Especial (F, Tempestade de Golpes e Enfraquecedor), Ataque Múltiplo, Assustador, Equilibrio Yin Yang, Imortal III, Inimigo (Todos os Velocistas), Intangível*, Movimento Especial (Andar na Água e Escalar)*, PMs Extras ×50, PVs Extras ×60, Treinamento Especial, Toque de Energia (Energia Negativa), Vigoroso, Xamã

(*) - Apenas quando está Correndo

Desvantagens: Má Fama (Entidade Maligna), Insano/Homicida

Sem dúvida, o velocista mais macabaro de todos os tempos, o Flash Negro é a representação da Morte para todos os outros velocistas. A aparição do Flash Negro significa que ele veio roubar a alma de um velocista para levar para a Força de Aceleração.

Porque os velocistas são tão rápidos que conseguem escapar até da própria Morte. Foi aí que a Morte criou o Flash Negro.

FLASH REVERSO (50S)

F5 (esmag.) H18 R20 A5 PdF0

490 PVs, 490 PMs

Kits: Velocista; Guerreiro Veloz

Poderes Garantidos: Força de Aceleração, Movimento Rápido, Senhor dos Ventos, Supervelocidade; Ataque Massivo, Ataque Surpresa, Escudo da Mente, Metabolismo Acelerado, Velocidade da Luz

Vantagens: Humano; Aceleração*, Alterar Temperatura*, Ataque Especial (Tempestade de Golpes)*, Ataque Múltiplo, Campo de Força*, Densidade*, Domínio de Ar, Equilibrio Yin Yang, Genialidade, Invisibilidade*, Intangivel*, Movimento Especial (Escalar, Andar na Água)*, Movimento Temporal*, Regeneração, Pião*, Plano Genial, PMs Extra x25, PVs Extra x25, Reflexos em Combate, Salto*, Vigoroso

(*) - Apenas quando está Correndo

Desvantagens: Má Fama (Supervilão), Insano/Obsessivo (Matar o Flash e fazer com que ele saiba que foi o próprio Flash Reverso)

Perícias: Especializações (Física, História, Computação), Crime, Esporte

Eobard Thawne é o arqui-inimigo que veio do futuro (Século 35) para enfrentar Barry Allen, do qual era fã incondicional. Ao usar a Esteira Cósmica no Museu do Flash, Eobard endoidou e decidiu tornar o Flash um herói melhor por vias tortas.

Também conhecido como Flash Reverso. Foi o responsável pela morte de Nora Allen, a Mãe do Barry Allen.

Ele é obcecado em matar o Flash e deixa-lo ciente de que ele foi o responsável por sua morte.

SAVITAR (140K)

F5 H20 R10 A5 PdF0

420 PVs, 420 PMs

Kits: Velocista; Guerreiro Veloz; Divindade Menor

Poderes Garantidos: Regeneração Divina, Supercaracterística (H); Força de Aceleração, Movimento Rápido, Senhor dos Ventos, Supervelocidade; Ataque Massivo, Ataque Surpresa, Escudo da Mente, Metabolismo Acelerado, Velocidade da Luz

Vantagens: Arquétipo (Aceleração, Habilidade); Aceleração, Ataque Especial X (F, Tempestade de Golpes)*, Ataque Múltiplo, Campo de Força*, Densidade*, Domínio de Ar*, Equilibrio Yin Yang, Intangível*, Invisibilidade*, Movimento Especial (Andar na Água, Escalar)*, Movimento Temporal*, PMs Extra x25, PVs Extra x25, Reflexos de Combate, Regeneração, Sentidos Especiais (Senso de Direção, Sentidos Blindados e Sentido de Perigo), Treinamento Especial, Vigoroso

(*) - Apenas quando está Correndo

Desvantagens: Devoção (Matar todos os Velocistas), Má Fama (Deus da Força de Aceleração), Insano/Obsessivo (Velocidade)

Perícias: Pilotagem, História, Computação, Crime, Combate, Esporte, Manipulação

A identidade deste personagem é desconhecida, só sabemos que antes de se transformar em Savitar ele era um piloto de aviões do exército Soviético durante a Guerra Fria. Um dia, durante um teste de um novo avião a jato, ele conseguiu ultrapassar a barreira do som. Mas neste exato momento o seu avião foi atingido por um relâmpago e acabou caindo em território hostil.

O que aparentemente era um acidente mortal, acabou dando superpoderes a Savitar, transformando ele num poderoso velocista.

Assim que ganhou os seus superpoderes ele ficou obcecado pela velocidade e decidiu se batizar de Savitar, inspirado no Deus Hindu da locomoção que tinha o mesmo nome. Savitar dedicou toda a sua vida estudando a velocidade e percebendo quais as suas utilizações. E acabou descobrindo novos poderes, como por exemplo, auto-regeneração quase imediata. A sua obsessão ganhou novos seguidores e chegou a criar um culto em torno dele.

Depois de encontrar novas formas de aumentar a sua velocidade, ele decidiu enfrentar o único velocista que existia na época, o Johny Quick. A batalha foi dura e Johny Quick quase foi derrotado pelo Savitar, mas Max Mercury, outro velocista da época, surgiu e aprisionou Savitar dentro da Força de Aceleração.

O paradeiro de Savitar foi desconhecido durante várias décadas. Quando voltou ele descobriu que o seu culto tinha ganho muitos mais seguidores, e foi aí que ele decidiu eliminar todos os outros velocistas.

GERAÇÃO
ALPHA
sigue.com.br/geracao-alpha | /GeralphaRPG | @GeralphaRPG

CHANGEMAN

POR WELLINGTON BOTELHO

CHANGEMAN

A história que se estende ao longo de uma única temporada de 55 episódios, cada um com seus 25 minutos, não poderia, na real, ser mais simples: o universo treme perante a ameaça das tropas do tal Império Gozma, liderado por uma espécie de planeta vivo que cruza o espaço em busca de planetas pra conquistar, a fim de absorver sua energia vital (pra quem tem a Marvel na cabeça como referência, quase como uma mistura de Ego com Galactus). Quando se manifesta diante de seus lacaios e os heróis, o planeta projeta holograficamente uma aparência ilusória de si, que consiste em um torso cibernético encimado por uma cabeça azul de aspecto humano; a figura é conhecida como Bazoo e, até o último episódio da série, é tida como a verdadeira forma e identidade do grande vilão.

O Império Gozma é formado por seres de diversos planetas, alguns deles, inclusive, previamente devorados pelo estranho ser – de fato, muitos dos membros da organização esperam uma chance de ter seus lares restaurados de alguma forma.

O caso é que Gozma, adivinha só, tá vindo pra Terra – e diz que ela, a Terra, é pra conquistar, mas na real é pra servir de jantar mesmo. E aí uma organização militar global criada pra combater ameaças extraterrestres, chamada Defensores da Terra, começa a recrutar potenciais guerreiros pra contra-atacar as forças de Bazoo.

Comandadas pelo durão Sargento Ibuki (ele mesmo, secretamente, um alienígena heatheano, nativo de um planeta destruído

Império Gozma, inimigos da Terra.

pelos Gozma), as tropas vivem sob rigoroso treinamento, cuja verdadeira finalidade é revelar, dentre todos, cinco soldados aptos a receber a lendária Força Terrena, uma poderosa energia que, segundo se acredita, seria liberada pela Terra em momentos de grande perigo. E quando acontece o primeiro ataque, cortesia do principal comandante de campo de Gozma, o Pirata Espacial Buba, assistido pelas buchas de canhão nascidas de ovos e que viríamos a conhecer depois como os nojentos Soldados Hidler, nosso planeta reage. E cinco soldados japoneses ganham poderes com que jamais sonhariam, todos inspirados em animais lendários. Era exatamente o que Ibuki queria.

Estamos falando de Tsurugi,

Da esquerda para a direita: (de pé) Ozora, Tsurugi e Hayate; (agachadas) Sayaka e Mai.

líder da equipe, um ex-jogador de beisebol focado e obstinado que assume a persona do Change Dragon (vermelho); Hayate, um bad boy metido a galã, sempre preocupado com o penteado, que se torna o Change Griffon (preto); Ozora, o alívio cômico de humor questionável, sempre com fome e querendo mostrar sua desafinada cantoria no karaokê, que vira o Change Pegasus (azul); Sayaka, a cientista equilibrada e com enorme senso de dever, que incorpora a Change Mermaid (branca); e, por último, Mai, uma motociclista de cabeça quente que odeia levar desaforo pra casa e não tem paciência pra cantadas baratas, que se transforma na Change Phoenix (rosa).

Hiryuu Tsurugi (Change Dragon)

Ex-oficial da força aérea dos Defensores da Terra, é o líder do quinteto. Tsurugi é um atirador habilidoso por sua precisão. Também é um ex-jogador de beisebol, sendo conhecido no mundo esportivo como o lançador da Dragonball (Bola Dragão no Brasil; no episódio 38, chega a arremessar sua espada com esta técnica para derrotar um monstro), mas nunca participou de um torneio e desistiu de jogar após ferir um receptor durante a prática com suas habilidades.

Líder corajoso e responsável, muitas vezes deixa que suas emoções o dominem, envolvendo-se pessoalmente nas situações, e, quando está pensando em algo, não deixa que ninguém o atrapalhe (mesmo que sejam seus próprios companheiros). Inicialmente é teimoso, querendo agir sobretudo por conta própria, até perceber que haverá momentos

em que terá que depender de seus companheiros de equipe e outros oficiais. Nas horas mais desesperadoras sempre incentiva seus companheiros a nunca desistir de lutar. É um homem frio e um tanto amargurado, mas luta com fervor.

Como Change Dragon, Tsurugi está armado com a Change Sword (que pode ser transformada em pistola) e a Dragon Zooka, que tem o poder de um lançador de tanque.

Sua especialidade são ataques aéreos, tiro e luta com espadas.

Seus ataques são o Dragon Kick, Dragon Attack e a Dragon Force. Pilota o mecha voador Jet Changer 1.

Tsurugi desenvolve um forte vínculo com Nana e uma atração por Shiima.

Em japonês, tsurugi significa espada e hiryū é dragão voador.

Tsurugi / Change Dragon (15N)
F2 (corte) H3 R2 A1 PdF2 (fogo)
10PVs, 10PMs
Kits: Power Rangers (Crítico Automático, Irmão de Cores, Limit Breaker)
Vantagens: Humano; Ataque Combinado (Power Bazooka), Ataque Especial (Dragon Attack, F; Aproximação), Patrono (Defensores da Terra), Técnica de Luta (Ataque Forte [Dragon Kick], Bloqueio)
Desvantagens: Código de Honra (Power Rangers), Insano: Complexo de Culpa, Restrição de Poder (Morfador)
Perícias: Esportes

Shou Hayate (Change Griffon)

Da tropa do comando florestal, Hayate é o galã da equipe. Originalmente se juntou ao exército apenas para chamar a atenção das mulheres, mas na verdade é um soldado forte e confiável. Mulherengo, está sempre tentando cantar alguma garota da equipe ou as cientistas. Tem um estilo bad boy, trajando uma jaqueta de couro.

Sua marca registrada é arrumar o cabelo no meio da batalha. Está sempre com um pente na mão, arremessando-o de modo jocoso contra os seres espaciais. Shou é frequentemente enganado por vilões sob a forma de mulheres em perigo.

Como Change Griffon, ele também está armado com a Change Sword e a Griffon Zooka, que constitui a extremidade do cano da Power Bazooka. Sua habilidade de luta única é a agilidade que adquiriu enquanto trabalhava em

Esquadrão Relâmpago Changeman.

campo como patrulheiro florestal. Entre suas técnicas de combate estão o Griffon Attack e o Griffon Magma Claws (Griffon Garra Magma). Ele é ainda o copiloto do Helichanger 2, ao lado da Change Mermaid. Foi o mais popular entre os personagens.

Hayate significa vento forte, enquanto shō é conhecimento.

Hayate / Change Griffon (15N)
F2 (corte) H3 R2 A2 PdF1 (fogo)
10PVs, 10PMs
Kits: Power Rangers (Irmão de Cores, Limit Breaker, Movimento Ampliado)
Vantagens: Humano; Aceleração, Ataque Combinado (Power Bazooka), Ataque Especial (Griffon Attack, F; Aproximação), Patrono (Defensores da Terra)
Desvantagens: Código de Honra do Cavalheiro, Código de Honra (Power Rangers), Restrição de Poder (Morfador)
Perícias: Sobrevivência (Florestas)

Youma Ozora (Change Pegasus)

Ex-oficial do exército da Força de Defesa da Terra, é o comediante da equipe. É especialista na construção de mecanismos e mestre em explosivos, sendo capaz de projetar armas classificadas como a Bomb Ball usada por Tsurugi. Adora comida, parando no meio do treinamento do exército para uma refeição rápida. Como o membro masculino mais jovem da equipe, muitas vezes não se importa com a irritação dos superiores. Seu desejo é abrir uma loja de costeletas de porco (tonkatsu) assim que der baixa dos Changeman, chegando a roubar um cristal alienígena para usar como finanças, apenas para ser preso pela polícia militar.

Guloso, infantil, desafinado, e surdo, o que o torna o pior cantor da história da Força de Defesa da Terra, conseguiu derrotar um monstro apenas cantando como um garoto (a música na versão brasileira é “Atirei o Pau no Gato”). Sua visão jovem da vida o ajuda a se relacionar com várias formas de vida que são ignoradas e as crianças. Salva um cavalo que ia ser sacrificado e o chama de Pégaso. Durante a batalha, seu novo amigo se sacrifica pelos seus companheiros.

Como Change Pegasus, ele está armado com a Change Sword e Pegasus Zooka, que se torna a parte inferior da Power Bazooka que reduz o choque e a força de disparo. Sua incrível força física é seu atributo único, muitas vezes se juntando a Griffon para ataques estratégicos. Seus ataques são o Pegasus Attack e Pegasus Lightning Energy. Pilota o Landchanger 3 com Phoenix.

Ōzora significa “grande céu” e Yūma é “cavalo valente”.

Ozora / Change Pegasus (15N)
F3 (corte) H2 R2 A2 PdF0 (fogo)
10PVs, 10PMs
Kits: Power Rangers (Ataque Contínuo, Irmão de Cores, Limit Breaker)
Vantagens: Humano; Ataque Combinado (Power Bazooka), Ataque Especial (Pegasus Attack, F; Aproximação), Inventor, Patrono (Defensores da Terra)
Desvantagens: Código de Honra (Power Rangers), Deficiência Física (Surdo), Restrição de Poder (Morfador)

Comandante Ibuki (ao centro), junto dos Defensores da Terra.

Perícias: Especialização em Montaria e Tratamento (Animais) e Atuação (Arte), Máquinas

Sayaka Nagisa (Change Mermaid)

Ex-oficial da Divisão Estratégica da Força de Defesa da Terra, é a cientista da equipe. Um gênio com o "cérebro de um computador", Sayaka também é uma inventora. Defensora de boas maneiras e etiqueta, sua atitude de "Senhorita Perfeição" freqüentemente entra em conflito com a natureza rude e moleca de Mai. Ela é o "meio-termo" do time, sendo uma pessoa amorosa e carinhosa de forma maternal, Sayaka, como Tsurugi, muitas vezes se torna mais emocionalmente apegada aos casos do que deveria, e é por isso que os dois provavelmente compartilham um bom relacionamento de equipe. Ela também adora animais. Freqüentemente surge com planos para se livrar ou descobrir os ataques de Gozma, ela sempre trabalha com prazer com Tsurugi. Tsurugi sempre mostra fé constante nela, como mostrado quando sua invenção do Cinto Anti-Gravidade para combater um guerreiro besta espacial voador inicialmente falhou, ferindo e irritando os outros membros da equipe, enquanto Tsurugi permaneceu com ela para continuar seus testes. Devido a momentos como este, a equipe se pergunta se os dois são um casal, e os tem atormentado por isso.

Como Change Mermaid, ela está armada com a Change Sword e a Mermaid Zooka, que se torna a mira telescópica da Power Bazooka. Devido ao seu tamanho, o poder da Mermaid Zooka em si é mais fraco do que o resto. Seu atributo de combate único é a graça de seus movimentos, enquanto antecipa o próximo movimento de seu oponente com sua inteligência, muitas vezes sendo capaz de descobrir os pontos fracos de seu oponente. Tem como ataques o Mermaid Attack, Mermaid Big Wave, Mermaid Energia Gama Ultra-Vento e Super Looping (com Mai). É a co-piloto do Helichanger 2 com Griffon.

Sua melhor amiga é Mai, adora Tsurugi e Nagisa significa "praia".

Sayaka/Change Mermaid (15N)
F1 (corte) H4 R2 A1 PdF1 (fogo)
10PVs e 10PMs
Kits: Power Rangers (Irmão de Cores, Limit Breaker)
Vantagens: Humano

(Versatilidade); Ataque Combinado (Power Bazooka), Ataque Especial (Mermaid Attack, F; Aproximação), Genialidade, Plano Genial , Patrono (Defensores da Terra)
Desvantagens: Código de Honra (Power Rangers), Restrição de Poder (Morfador)
Perícias: Máquinas

Mai Tsubasa / Change Fênix

Ex-oficial de reconhecimento da Força de Defesa da Terra, é a esquentadinha da equipe. É uma motoqueira invocada, odeia levar desaforo para casa, mesmo quando é chamada de gatinha, e também é mestra em disfarces. Tem o dom de saber quando as pessoas estão dizendo a verdade e odeia covardia. Sua melhor amiga é Sayaka, mas o ar de tudo ordenado de Sayaka muitas vezes a irrita, assim como sua mania de seguir todas as regras.

Como ChangePhoenix, ela está armada com a Change Sword e Phoenix Zooka, que se torna o cano superior da Power Bazooka. Seu atributo em combate é sua força física, muitas vezes subestimada por ser feminina e ágil, o que a ajuda a se mover mais rápido que os homens. Seus ataques são o Phoenix Attack, Phoenix Flaming (Fênix Fogo) e Super Looping (com Sayaka). É a co-piloto do Landchanger 3 com Pegasus.

Tsubasa significa “asa”.

Mai Tsubasa / Change Phoenix (15N)
F3 H3 R2 A2 PdF1 (fogo)
10 PVs, 10 PMs
Kits: Power Rangers (Irmão de Cores , Limit Breaker, Movimento Ampliado)
Vantagens: Humano; Aparência Inofensiva, Ataque Combinado (Power Bazooka), Ataque Especial (Phoenix Attack, F; Aproximação), Patrono (Defensores da Terra)
Desvantagens: Código de Honra (Power Rangers), Má Fama (Pavio Curto), Restrição de Poder (Morfador)
Perícias: Especialização em Disfarces (Investigação), Interrogatório (Investigação) e Pilotagem (Máquinas)

Yui Ibuki / Comandante Ibuki

Líder do Esquadrão Relâmpago e membro da Organização Mundial dos Defensores da Terra, conhecido por seus métodos cruéis de treinamento, incluindo atirar em seus próprios soldados e fazê-los continuar treinando através das medidas mais extremas. O raciocínio para seu treinamento foi tanto em preparação para a chegada de uma força de invasão extraterrestre (que seria revelada como o Império Gozma), bem como para empurrar seus soldados para encontrar o misterioso “Poder da Terra”, que ele teorizou que estava no planeta e pensou que seria necessário para lutar contra os invasores.

Demonstrava com frequência conhecimento sobre povos, equipamentos e lendas de outros planetas, e estranhamente nunca foi questionado a respeito da fonte de tanto conhecimento. A resposta para esse enigma veio no episódio ***A Vingança de Ahames***, Ibuki é na verdade um extraterrestre nativo do planeta Heath, ou seja, ele é heatheano, e que escapou

da destruição de seu mundo por Bazoo, sendo o único sobrevivente. Seu nome verdadeiro é Yui Ibuki, e tem a pele roxa, cabeça pontuda e olhos amarelos sem pupilas (tudo escondido por um disfarce, que a série não revela se é holograma ou metamorfose). Na Terra passou a treinar o grupo antes de se transformarem nos Changeman.

É durão, mas sempre que o grupo passava dificuldades era ele que os incentivava a não desistir de lutar.

Comandante Ibuki (20N)
F2 (esmag.) H4 R3 A3 PdF2 (fogo); 15PVs, 15PMs
Kits: Comandante (*vide* ***Brigada Ligeira Estelar***)
Aura de Retidão. Sua postura inspira o respeito de seus homens, e você sabe que não pode fraquejar. Enquanto estiver sendo observado por seus comandados, você pode utilizar a vantagem Torcida (Manual 3D&T Alpha, página 39), mesmo que eles estejam combatendo
Manda quem Pode. Gastando um movimento e 2 PMs, você pode utilizar qualquer poder de kit de seus comandados como se o tivesse. Você precisa ser capaz de enxergar o "dono" original do poder
Ordens de Combate. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para dar ordens a todos os aliados que possam ouvi-lo. Esses aliados recebem um bônus de +1 em FA e FD. O efeito dura um número de rodadas igual à sua Habilidade
Vantagens: Alien (Característica +1 [Habilidade], Armadura Extra [fogo], Vantagem Bônus [Instrutor], Inculto, Assustador),

Comandante Ibuki em sua verdadeira forma.

A Base Shuttle.

Capitania (*ver* ***Brigada Ligeira Estelar***), Patrono (Defensores da Terra), Reflexos de Combate
Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Devoção (Derrotar o Império Gozma), Segredo (Identidade Secreta: ninguém sabe que ele é um alienígena)
Perícias: Sobrevivência

VEÍCULOS DE COMBATE DOS CHANGEMAN PARA 3D&T ALPHA

BASE SHUTTLE

É a nave de transporte da equipe, que sempre carrega os mechas até a zona de perigo. Foi a primeira nave construída por terráqueos nas séries Super Sentai com a capacidade de voar pelo espaço. Pode disparar raios laser pelas laterais do cockpit.

No episódio final, Yui Ibuki e os extraterrestres aliados dos Changeman (incluindo Nana, Shiima, Gator, Gyodai e Sakura), após derrotarem o Império Gozma, embarcam na nave e partem rumo ao espaço para ajudar na restauração dos planetas que foram tiranizados por Bazoo.

Comprimento: 90,3 metros
Peso: 6.700 toneladas

Base Shuttle (12K) – (ver Cruzador Auxiliar, Brigada Ligeira Estelar)
F2 (esmag.) H0 R3 A2 PdF1 (fogo); 15 PVs, 15 PMs
Vantagens: Mecha; Aceleração, Hiperespaço, Sentidos Especiais (Infravisão, Radar e Visão aguçada), Voo
Desvantagens: Munição Limitada

JETCHANGER I

O jato de batalha de Change Dragon, provido de duas armas de raio para causar dano em ataques rápidos a oponentes gigantes. O Jetchanger I forma a cabeça, quadris, e a parte principal do torso do Change Robô. É mantido dentro da Base Shuttle, com suas asas e lemes retraídos.

Comprimento: 34,9 metros
Peso: 98 toneladas
Velocidade: Mach 8,5

Jetchanger I (18S)
F3 (esmag.) H0 R2 A3 PdF3 (fogo); 10 PVs, 20 PMs
Vantagens: Mecha; Aceleração, Aliado Supremo (Change Robô),

Ataque Especial (Raio Laser: PdF; Longo e Preciso), Pontos de Magia Extras, Tiro Múltiplo, Voo
Desvantagens: Bateria, Munição Limitada

HELICHANGER II

Um helicóptero (o primeiro mecha deste tipo nos seriados Sentai) pilotado por Change Griffon e Change Mermaid. Armado com dois lançadores de mísseis na parte inferior (montado na seção que forma as mãos do Change Robô) e duas metralhadoras Vulcan. Helichanger II forma o peito, costas e braços do Change Robô. É mantido na parte posterior da Base Shuttle, atrás do Jetchanger.

Comprimento: 36,9 metros
Peso: 62 toneladas
Velocidade: 620 km/h

Helichanger II (18S)
F2 (esmag.) H0 R3 A4 PdF3 (fogo); 15 PVs, 15 PMs
Vantagens: Mecha; Aceleração, Aliado Supremo (Change Robô), Ataque Especial (Mísseis: PdF; Perigoso e Preciso), Sentidos Especiais (infravisão, radar e visão aguçada), Tiro Múltiplo, Voo
Desvantagens: Bateria, Munição Limitada e Restrição de Poder (atmosfera)

LANDCHANGER III

Um veículo blindado conduzido por Change Pegasus e Change Phoenix. Armado com um lançador de mísseis retrátil na parte superior. Landchanger III forma as pernas do Change Robô. É mantido na parte traseira da Base Shuttle, com suas metades separadas e

Change Dragon pilotanto o Jetchanger I.

entremeadas pelo Helichanger II, antes de serem unidas para entrar em ação.

Comprimento: 30,6 metros
Peso: 870 toneladas
Velocidade: 280 km/h

Landchanger III (18S)
F3 (esmag.) H0 R4 A3 PdF3 (fogo); 20 PVs, 20 PMs
Vantagens: Mecha; Aceleração, Aliado Supremo (Change Robô), Ataque Especial (Mísseis: PdF; Perigoso e Preciso), Sentidos Especiais (Infravisão, Radar e Visão Aguçada), Tiro Múltiplo
Desvantagens: Bateria, Munição Limitada

CHANGE ROBÔ

O mecha gigante dos Changeman. Change Dragon sempre brada “Início da conversão terrestre” para começar a conversão dos veículos, e então grita “Fusão, Conversão Terrestre” para combiná-los.

Ele é armado com o Change Escudo, que, além de proporcionar defesa, embainha a Espada Relâmpago, usada nos golpes Super Thunderbolt e Giro Atômico, finalizadores dos monstros.

Entre outras armas estão o Change Robô Míssil, disparado do abdômen, as Change Vulcans, que ficam nos ombros, e o Change Robô Flash, cujos raios laser saem dos olhos.

Altura: 54,2 metros
Peso: 1.030 toneladas
Velocidade: 1.837,6 km/h
Energia: 1.750.000,00

Change Robô (29K)
F4 (corte) H0 R4 A4 PdF4 (fogo)
20 PVs, 30 PMs
Vantagens: Mecha; Aceleração, Ataque Especial (Change Robô Míssil: PdF; Perigoso e Preciso), Ataque Múltiplo (Giro Atômico), Escudo (Change Escudo), Golpe Final (Super Thunderbolt), Pontos de Magia Extras, Sentidos Especiais (Infravisão, Radar e Visão Aguçada), Tiro Múltiplo (Change Vulcans), Voo
Desvantagens: Bateria, Munição Limitada

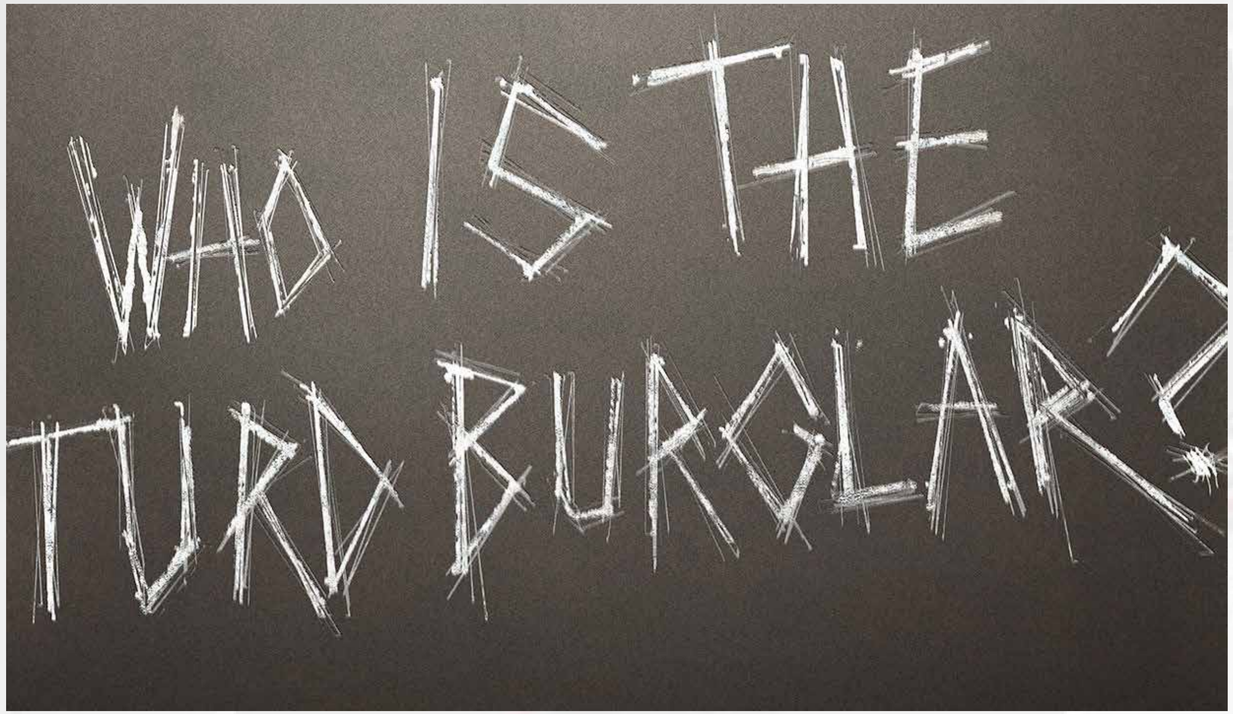
Change Robô, o recurso supremo dos Changeman.

LEITOR, ESCRITOR & SONHADOR.

VENCEDOR DO PRÊMIO WATTYS 2018 NA CATEGORIA CONSTRUTORES DE MUNDOS

POR ISTVAN YORK

American Vandal para 3D&T



No dia 23 de Setembro deste ano, um estranho evento ocorreu no colégio Santa Maria, às 10:15 da manhã. Subitamente, uma tampa de esgoto saltou em pleno pátio escolar e toda a pressão da água invadiu a escola, levando todo um mar de detritos para o ambiente escolar.

Não havia água nas torneiras, obrigando o colégio a fechar suas portas por vários dias até efetuarem o conserto, limparem a sujeira e a vida voltar ao normal. Mas como isso aconteceu? Nós, os apresentadores deste programa, iniciaremos nossas investigações em busca da verdade!

American Vandal, exibido na Netflix, foi considerado por muita gente "a melhor série que você não está vendo" quando a primeira temporada foi exibida. Criada por Dan Perrault e Tony Yacenda, é uma sátira aos seriados de documentários como Making a Murderer, Jinx e o podcast Serial — mas adicionando o humor grosso de filmes como o primeiro Todo Mundo em Pânico e, paradoxalmente, alguma sensibilidade emprestada das comédias colegiais de John Hughes — especialmente na sua empatia por esses personagens jovens e na capacidade de evidenciar o lado dramático por baixo da comédia.

Infelizmente sua segunda temporada (apesar de partir de um trote espetacular) foi muito inferior e derrubou as chances de prosseguimento da série, mas antes disso essa série foi a mais vista de forma contínua em 2017 na Netflix (o famigerado Binge Watching), batendo pesos pesados locais como Riverdale e 13 Reasons Why. E não subestimem esse material — ele é uma série inteligente por baixo da grosseria, ganhou um Peabody Award (prêmio por inovações criativas na televisão e em outras mídias de massa) e chegou a 98% no agregador de críticas Rotten Tomatoes antes de sua fatídica segunda temporada (é, True Detective, você não está sozinho).

Na primeira, o caso a ser investigado é um ato de vandalismo de larga escala: um vândalo picha vinte e sete... hmmm... Thiago, posso escrever a palavra p...

THIAGO: ***Não, você não pode.***

Certo. Então, um vândalo pichou vinte e sete ór...

THIAGO: ***Nada disso, a Tokyo Defender é uma revista de família, recatada e do lar.***

Oh, (censurado por determinação editoral), certo. Em todo caso, um vândalo picha vinte e sete carros e a diretoria escolhe o suspeito mais conveniente: Dylan Maxwell, um baderneiro que costuma desenhar aquilo que vocês estão pensando o tempo todo nos quadros escolares...

THIAGO: ***Não, não, pelo amor de Deus! Você vai escrever aqui na TD que nossos leitores estão pensando em (censurado por determinação editoral) o tempo todo? Manera aí, (censurado por determinação editoral)!***

Eu... ah, deixa. Prosseguindo, Dylan aguarda um julgamento de cartas marcadas. Ele nega as acusações o tempo todo apesar de ser um... ahh... bem, um idiota de marca maior. É o culpado perfeito: faz pegadinhas estúpidas na internet, vive chapado (posso escrever "chapado?")...

THIAGO: ***Escreva sóbrio, por favor.***

Eu quis dizer... ah, esqueça. Voltando, como se não bastasse isso tudo, Dylan já é um pichador crônico e não tem porcaria nenhuma na cabeça — sem falar de que seu álibi é nebuloso e depende de uma série de circunstâncias complicadas para ser confirmado. Justamente o tipo de pessoa do qual se quer tomar distância na escola ou em qualquer lugar. Mas ele diz ser inocente. Se não conseguir provar isso, será expulso do colégio, deixará de entrar na faculdade e ficará longe de sua adorada namorada por tabela — além de sua família precisar pagar cem mil dólares de indenização. Ou seja, perderá tudo. Esse é o drama que se contrapõe à comédia e dois estudantes — o determinado Peter Maldonado e o zoeiro Sam Ecklund — estão dispostos a chegar ao coração da verdade, fazendo seu próprio documentário para a internet!

THIAGO: ***Istvan...?***

Pode perguntar.

THIAGO: ***Como você pretende adaptar uma (censurado por determinação editoral) dessas para RPG? Ficou Maluco?***

INVESTIGANDO

DIRETOR FUCHS: ***O Colégio foi construído no começo dos anos 80. Foi nessa época em que as instalações principais de água foram feitas, sofrendo apenas manutenções pontuais. Estávamos planejando durante as férias uma mudança geral nos encanamentos, haviam muitos vazamentos aqui e ali e a válvula principal ainda era basicamente a mesma. Não vou reclamar, ela era muito boa, de metal, robusta mesmo, mas a idade... Estávamos empurrando a obra com a barriga até ser tarde demais.***

Mas será que ela realmente se tornou tão frágil? Conversamos com o responsável pelos reparos, Washington dos Santos, da Supercanos S. A., responsável pela obra.

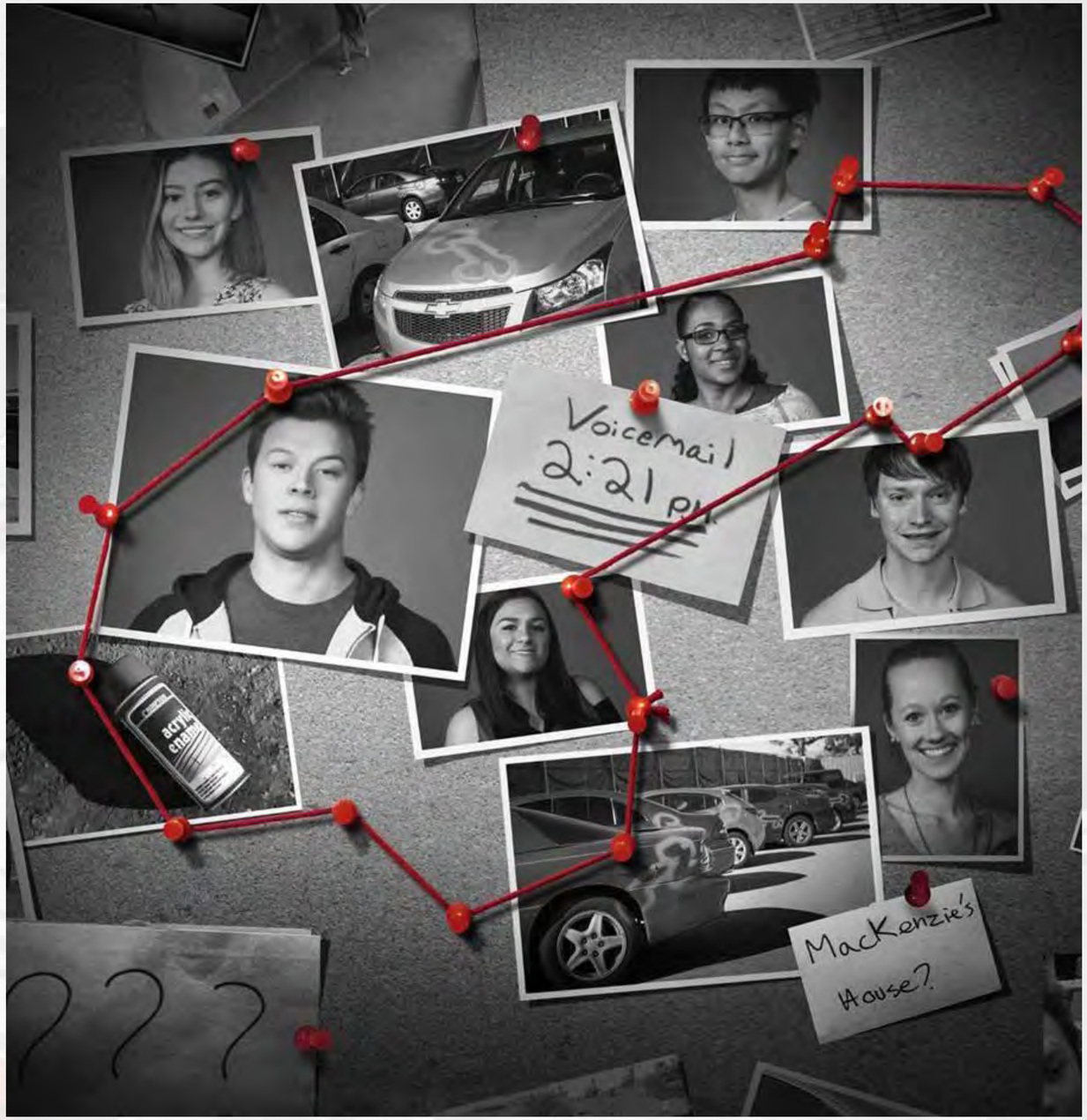
SANTOS: ***Apesar dela ser antiga e estar fragilizada, ela ainda se seguraria até o verão, quando fizéssemos a obra. Seria preciso algo muito forte, uma enxurrada, como se todo mundo usasse a água ao mesmo tempo para quebrar aquela coisa. Isso não vai acontecer, não depois da obra nova, mas aquilo definitivamente não foi normal.***

Ao contrário do que possa parecer, não é realmente um bicho de sete cabeças adaptar esse formato para uma campanha de RPG. É basicamente uma campanha de investigação, aonde os protagonistas são um bando de garotos abelhudos tentando desvendar um mistério, levantando pistas e encontrando pessoas. A diferença na verdade é o formato — e o fato de que todas as etapas do processo investigativo são expostas ao público.

Os jogadores farão o mesmo. O Mestre de Jogo é a câmera para o qual os jogadores falarão e para quem os suspeitos irão se expor. Ele será as testemunhas a serem interrogadas — e também a audiência, cujos efeitos podem interferir no andamento do material quando os caminhos estiverem travados, mas não podemos esquecer disso.

Mas seria possível que todo mundo, de verdade, abriria as torneiras e apertaria as descargas ao mesmo tempo? Em primeiro lugar, vamos observar as câmeras de segurança no dia 23 de setembro. Houve uma estranha movimentação de alunos em diferentes banheiros em três andares naquela manhã. Ela acabou não sendo notada: quando ocorreu a invasão do esgoto no pátio, todo mundo correu para todos os lados e tudo foi imerso em caos. Fica a pergunta: o que toda essa gente estava fazendo ao ocupar quase todos os banheiros da escola, incluindo alguns banheiros das meninas?

O primeiro aluno identificado pela câmera a sair do banheiro durante a correria foi Carlos Alberto Brito — Cabrito, para os amigos. Ele estava claramente sorrindo aos berros com seu interlocutor, este com a cabeça de costas para a câmera.



CABRITO (mostrando o celular): *A Milena da 7002 tava de shortinho então a gente levou escondido o celular na aula de educação física. Tava mostrando para os amigos no banheiro, bati muitas fotos naquele dia. Olha só para ela, você não batia também?*

THIAGO: ***(Censurado por determinação editoral) Istvan! Vai escrever essa (Censurado por determinação editoral) aí para nos acusarem de machistas?***

Bom, vamos aproveitar para colocar esses pontos: o universo escolar reflete a sociedade e por mais que todo mundo fale, esses elementos todos estão nela. Para piorar, adolescentes estão transbordando de hormônios pelo ladrão. Isso é coerente e não apenas faz parte de American Vandal como pode ser encontrado em qualquer bando normal de garotos nessa idade. Na verdade, é parte da força da série.

A partir de uma informação concreta confirmada pelo mestre, os jogadores começarão sua exposição. É quase como apresentar um trabalho na sala de aula (soa chato assim, não?), a diferença é que vocês irão debater as pistas e conduzir as investigações.

Perícias serão extremamente importantes e por isso mesmo, recomendamos o uso de algumas regras do Manual do Defensor de Bruno Schlatter (comprem esse livro agora, o que estão esperando?).

— **Regra de Perícia: +4 em rolagens de característica quando sua perícia estiver envolvida.** Isso é muito importante: seus personagens irão operar câmeras, investigar, buscar pistas, interrogar, se valer de lábia para tentar convencer os outros... essa não é uma campanha aonde se pode resolver tudo com um soco. Perícias são fundamentais!

— **Sinergia.** Se você tiver uma mesma especialização em perícias diferentes, irá aumentar seu bônus em +1 ponto cada. Assim, se você tiver Intimidação em Investigação e em Crime, poderá adicionar um bônus de +5 ao invés de +4 na sua rolagem de habilidade.

— **Segunda chance.** Quando você pede uma segunda chance em um teste, a nova rolagem deve ser feita com um redutor de –5.

— **Testes Estendidos.** Os personagens podem ter que pisar em ovos quando lidam com autoridades como professores e diretores, ou dificuldades em arrancar uma informação de um entrevistado relutante. Isso se aplica quando eles buscam pistas e tem tempo contado para obtê-las, antes que alguém entre. Nessas situações, o mestre pode pedir por testes de perícia estendidos: os jogadores devem rolar diversos testes em sequência e somar a quantidade de sucessos obtidos. O número de sucessos necessários pode variar de acordo com a complexidade da tarefa:

- **Tarefas simples: 3 sucessos.**
- **Tarefas medianas: 6 sucessos.**
- **Tarefas complexas: 9 sucessos.**
- **Tarefas lendárias: 12 sucessos.**

O personagem não terá todo o tempo do mundo: se houverem três falhas antes do número de sucessos necessários, ocorrerá uma falha total, ferrando tudo. O mestre pode aumentar ou diminuir esse número de falhas se achar necessário. Mais detalhes no Manual do Defensor, página 30.

Pontos de Destino (PDs)

Embora tecnicamente eles tenham sido criados para nivelar personagens com pontuações diferentes, sua presença pode ser interessante aqui: os personagens serão adolescentes para lá de comuns e precisarão convencer ou driblar adultos em posição de autoridade, como professores, diretores ou até mesmo aquele vizinho pouco receptivo

capaz de chamar a polícia.

Por isso vamos adotar outra sugestão do Manual: 1 PD para todos os jogadores na criação de personagem. O fato de todos terem apenas um é importante para que todos guardem o seu até o momento em que eles forem necessários.

Além disso, a regra do carma ruim e carma bom também se aplica: caso os personagens precisem falhar em nome dos acontecimentos, o mestre pode dar 1PD extra para eles como um compensatório para que abram caminho em algum momento.

O PODER DA AUDIÊNCIA

Seria uma explicação convincente, não fosse o fato de que a aula de educação física foi na sexta feira. Na verdade, Milena foi identificada entre as oito meninas nos andares inferiores, correndo dos banheiros estranhamente superlotados em grupo com as amigas.

MILENA: *Não tem nada a ver com investigação nenhuma vocês mostrarem minha foto puxando o shortinho para cima nem nada disso! Sabem o quanto vou ser assediada caso isso vá ao ar? Eu vou entrar com um processo, entenderam? Um PRO-CES-SO!*

Milena Mendes se recusou a dar mais declarações para o programa, mas sua amiga Sara Pagliano, colega de classe, deixou claro — elas estavam lá ao acaso, retocando a maquiagem e falando bobagem.

SARA: *Não tinha nada de errado, a gente estava lá e de repente veio o barulho. Todo mundo estava correndo e a gente pensou que era algo sério, que o prédio podia estar pegando fogo ou algo assim. De repente a gente desceu correndo e viu aquele mar de esgoto, parecia a bolha assassina daquele filme velho.*

Mas pouco tempo depois Sara nos ligou, pedindo para não insistirmos a pedido de Milena, que ficou muito irritada.

SARA: *Não quero me indispor com ela. O irmão da Milena é bonitinho e, bem, sabe como é... Peraí, esse comentário não vai entrar no ar, vai?*

Investigar é incomodar pessoas — e isso tem suas consequências. Muitas vezes os personagens trombarão com forças maiores e um dos truques mais espertos em American Vandal foi o de se valer do peso da audiência quando, ao longo de sua investigação, os personagens se viram presos em um gargalo. Aqui teremos spoilers menores da série, mas fiquem tranquilos, não entregaremos nenhum segredo.

- Em determinado momento, a diretoria e uma professora trabalharam para prejudicar a investigação. Com isso, os personagens deixaram de ter acesso a dados e aos recursos oferecidos pelo departamento de vídeo da escola, precisando prosseguir as investigações com celulares. A audiência foi importante para levar o programa à grande mídia, trazendo jornalistas de televisão para frente da escola, e para pressionar o diretor. No final, ele não apenas recuou como deu acesso a todos os documentos necessários.

- A prova que poderia inocentar Dylan estava na mão da vítima de um de seus trotes elaborados uma mensagem gravada em uma fita telefônica. Ele se recusou a receber nossos repórteres e, sofrendo a pressão da audiência, os proprietários da fita a destroem em frente às câmeras, deixando os personagens em uma situação complicada.

Isso aconteceu apenas duas vezes. A dinâmica de programa e audiência não é uma constante na obra — ela é usada para destravar uma linha de investigação paralisada ou encerrá-la, levando os personagens a buscar outros caminhos para sua busca. Mas ela é um recurso importante quando necessário, e por isso estamos sugerindo a seguinte ideia:

a **Audiência** como um atributo conjunto (**Au**) e flutuante nas mãos do mestre de jogo. Ela sempre começa com zero, mas a cada programa ganha **1PAu** (**Ponto de Audiência**). Os personagens podem ceder seus próprios PEs para o desenvolvimento do programa, convertendo-os em PAus caso queiram, mas a cada virada rocambolesca bem sucedida em surpreender o espectador, o mestre deveria dar alguns PAus para a audiência (uma descoberta nova que leva a mudanças na investigação, por exemplo). A cada 10 PAus obtidos, a audiência chega a um ponto extra. No entanto, PAus podem ser perdidos e caso se chegue a 10 PAus negativos, um ponto de audiência se perderá.

A Audiência tem as seguintes funções:

Exercer Pressão. Convenhamos, programas existem para ser vistos. Sempre que houver risco de cancelamento, de uma testemunha se recusar a falar ou, enfim, de um empecilho acima das possibilidades dos jogadores travar o programa, a audiência pode fazer pressão (testes resistidos de habilidade). Note que essa é uma faca de dois gumes: quando dá certo, abre caminhos. Quando falha, uma porta pode ser fechada em definitivo e os jogadores precisarão encontrar outro jeito de resolver o problema.

Garantir Salvo-Conduto. O programa oferece as benesses da vantagem Afilhado (Brigada Ligeira Estelar, páginas 47-48) mesmo estando sob o comando de vocês. Pessoas vão querer ajudá-los com informações ou dados, e ajuda muito o fato de vocês estarem sendo vistos. Quanto mais alta a audiência, maior a probabilidade de vocês encontrarem

ajuda ou terem portas abertas para entrevistar alguém ao invés de serem enxotados.

Propor Teorias. A maior parte delas é imbecil (na verdade a graça delas é essa) e cabe ao personagem incumbido do papel de diretor escolher qual das teorias pode ser útil e qual delas pode fazer os personagens perderem tempo. Mas ideias boas podem aparecer — e até mesmo ideias ruins podem gerar bons programas (na série, o desmonte de teorias do público chega a render um segmento interessante).

Manter o Programa Vivo. O programa começará com Audiência zero, mas voltar a esse grau equivale a chegar a 0 em PVs. Um último ataque pode matá-lo, especialmente porque muita gente está interessada em vê-lo encerrado. Por isso pensem bem em alguma solução mirabolante pra recuperar audiência (ou gastem seus PEs, convertendo-os em PAus para esse fim).

É importante lembrar que não se trata apenas da audiência. Vocês podem ter um objetivo maior — e ele será a meta de todos por temporada. Por isso mesmo, é importante não deixar que a dinâmica entre espectador e audiência interfira demais na história. Deixe ela ser pontual. O mais importante é atingir um objetivo concreto. Na primeira temporada de American Vandal, era chegar à verdade e impedir uma injustiça capaz de destruir a vida de alguém. Na segunda, é pegar um crápula que pôs laxante em um refeitório lotado, com resultados catastróficos (não é spoiler — está no trailer da segunda temporada).

A FAUNA ESCOLAR

Nossa melhor teoria até agora é, simplesmente, um elaborado... trote. Várias pessoas entraram em todos os banheiros ao mesmo tempo, com relógios sincronizados, apertaram todos os botões de descarga e abriram todas as torneiras, puxando a pressão da água toda de uma vez para um encanamento antigo e fragilizado. Isso teria feito com que a válvula principal, no pátio, rompesse e o mar de esgoto invadisse tudo, levando a prejuízos incalculáveis. Mas seria realmente possível?

SANTOS: ***Sim, seria. Estamos falando de pressão da água, muita pressão ao mesmo tempo. Aquela válvula tinha sei lá quantas décadas, e tudo o que foi feito até aquele momento foi trocar encanamentos aqui e ali na hora dos vazamentos.***

Mas quantas pessoas seriam necessárias para executar esse trote sincronizado? Nós fomos a cada banheiro, um a um, inclusive os das meninas. O prédio principal tem sete andares — sendo que os dois inferiores são dedicados às equipes de trabalho — secretaria, diretoria, sala dos professores — e estes seriam muito arriscados. Nos restam dez nos cinco andares escolares, um para os rapazes e outro para as garotas. Em cada um, temos quatro privadas e uma longa pia com três torneiras. No pátio temos dois banheiros, cada um com três privadas e apenas uma pia, mas também com um chuveiro para as aulas de educação física. Isso exigiria, para funcionar...

... Oitenta participantes no crime, em condições ideais. OITENTA. É o assassinato no Expresso Oriente dos trotes escolares.

Os números e informações a seguir representam kits de personagens para o jogo — conveniente tanto para os jogadores quanto para o mestre na hora de criar personagens rápidos. Cada kit oferece uma pequena lista de poderes (geralmente três, mas nem sempre). Quando se adquire um kit, um personagem pode escolher gratuitamente um de seus poderes. Caso queira, ele também pode comprar outros poderes do mesmo kit por 1 ponto de personagem cada. Seu personagem começará com cinco pontos.

Lembre também que o primeiro kit sempre é gratuito. Cada kit além do primeiro custa um ponto a mais, ou seja, se você quiser ser Filhinho de Papai no jogo, você pode pegar o kit gratuitamente. Se quiser ser um Filhinho de Papai e um Atleta, você pagará um ponto. Se quiser um terceiro kit, pagará dois pontos... mas lembre-se: serão preciso pontos pra comprar vantagens, atributos e principalmente perícias — elas serão fundamentais neste cenário. Pense sempre em seu conceito de personagem antes de tomar qualquer decisão.

ATLETA

Pré-requisitos: Esportes (especialização: Corrida e mais uma à escolha), H2 no mínimo.

Especialista em Esporte. Gastando 1 PM, o atleta é automaticamente bem-sucedido em um teste da perícia Esporte. Este poder pode ser usado um número de vezes por dia igual à sua H+2.

Postura Desafiadora. Atletas são determinados e querem vencer a qualquer custo. Gastando 2 PMs, ele ganha um sucesso automático em um teste de Resistência contra qualquer efeito de controle mental.

Vigor Extra. O atleta obtém pontos extras de resistência para seu personagem, tendo 6XR ao invés de 5XR.

Coragem Motivacional. Derrota não é opção. Nada deve ficar entre um atleta e a vitória. Com um teste de Resistência –2, o atleta é capaz de superar ataques de medo (ver página __) e fobias da desvantagem Insano até o fim de uma sequência ou luta.

C. D. F.

Pré-requisitos: Ciências (Especialização), H2

Gambiarra. Um C.D.F. pode transformar um ponto de destino em uma solução milagrosa. Teoricamente, com um chiclete mascado no chão, ele pode deter um vazamento de ácido...

Mentes Brilhantes. Um C.D.F. com a vantagem Genialidade pode comprar a perícia completa Ciências pelo preço de uma especialização. Acessar Informação: dispondo de um vasto catálogo de informações (como a biblioteca ou a internet), o C.D.F. pode se antecipar a seus inimigos. Gastando um movimento e 2 PMs, ele pode causar um dos efeitos abaixo:

— ***Identificar Fraqueza:*** até o fim da cena um de seus inimigos sofre uma penalidade de H–1. O C.D.F. pode afetar outros inimigos, gastando um movimento e 2 PMs extras.

— ***Conhecimento é Metade da Batalha:*** identificando os poderes de um alvo, o C.D.F. ganha FD+2 contra ele até o final da cena. Ele também pode pode afetar outros inimigos, gastando um movimento e 2 PMs extras.

— ***Coordenar Ação:*** O C.D.F. pode exercer momentaneamente algumas funções de liderança por ser o único a visualizar por completo a resolução de um problema ou o modo de se enfrentar uma ameaça. Ele gastará 2 PMs por aliado. Cada aliado afetado ganha um bônus de H+1 até o fim da cena.

ENCRENQUEIRO

Pré-requisitos: Crime (Especialização: Intimidação)

Força Bruta. Ao fazer um Ataque Concentrado (Manual 3D&T Alpha, pág. 72), além de causar dano aumentado (F ou PdF +1 por turno de concentração), o encrenqueiro ignorará a Armadura do alvo.

O Rei do Pedaço. Um encrenqueiro particularmente imbatível é lembrado e repetido por todo o seu território de ação. Caso você tenha a vantagem Arena (provavelmente a escola), você pode gastar 5 PHs para fazer todos os seus oponentes receberem uma penalidade de –1d em sua FA.

Retirada Estratégica. Quando professores, polícia — enfim, qualquer autoridade chega — o importante é sair correndo! Para um bom encrenqueiro, fugir não é considerado uma derrota (veja Fuga, no Manual 3D&T Alpha, página 72) — a reputação de um tipo desses raramente exige honra de qualquer forma. O importante é impôr sua presença...

FILHINHO DE PAPAI

Pré-requisitos: Posses, Afilhado

Costas Quentes. Filhinhos de papai são cercados de puxa-sacos. Estes sempre se voltam contra aqueles que o incomodam quando estão em vantagem numérica. Um filhinho de papai possui um ou mais Aliados (Manual 3D&T Alpha, página 29) — na verdade outro membro de seu círculo pessoal de "amizades". Ao contrário da regra usual da vantagem, este Aliado é construído com a mesma pontuação que ele.

Carteirada. O Filhinho de Papai dobra as pessoas para que elas abram caminho para você usando sua origem a seu favor, ou por boa vontade ou por intimidação. Ele pode gastar 1 PH para obter um sucesso automático em um teste de Manipulação ou Intimidação um número de vezes por dia igual a sua H.

Poder Aquisitivo. Ele não é um coitado, e pode pagar metade do custo normal de Pontos de Experiência para comprar Itens Especiais (mas só pode usar PEs).

FISCAL DA VIDA ALHEIA

Pré-requisitos: Má Fama (-1 ponto), Investigação, Arena (Escola)

Sombra. Usando 1 PH, ela pode ter um sucesso automático em furtividade quando precisar esconder sua presença das pessoas que segue.

Dedo-Duro. Por 2PHs, ela sempre saberá para onde os outros foram (embora não necessariamente o que eles estão fazendo) na hora que alguma autoridade escolar perguntar. "Ah, aqueles dois? Vi pulando o muro da escola há umas duas horas."

Reconhecimento do Terreno. Gastando um turno e 2 PMs por companheiro caso ela não esteja sozinha (ou levando um dos adultos

para mostrar que sabe do que está falando), a Fiscal da Vida Alheia pode analisar o terreno e elaborar uma rota de curso para encontrar seus alvos, entregando sua posição no final. Graças ao plano, todos aqueles que a acompanharem ganham um bônus de H+1 até o fim da cena. A Fiscal da Vida Alheia pode gastar PMs para também ganhar este bônus.

FOFOQUEIRA

Pré-requisitos: Tagarela (-1 ponto), Investigação, Arena (Escola)

Arquivo Vivo. A fofoqueira sabe de muita coisa, tendo informações (pouco lisonjeiras) sobre muita, muita gente — e ela ficará extremamente feliz em compartilhá-las. Uma fofoqueira que se preze conhecerá automaticamente qualquer Ponto Fraco (Manual 3D&T Alpha, página 46) dentro de um certo círculo de pessoas. Sendo bem-sucedida em um teste de H e gastando 2 PHs, ela também pode usar os efeitos da vantagem Inimigo (Manual 3D&T Alpha, página 33) em um personagem qualquer caso seja preciso.

Contatos. Fofoqueiras costumam ter fontes em toda a cidade, e cultivam círculos de conhecidos dispostos a informar tudo de interessante sobre a vida alheia. Ao custo de 1 PH, ela pode utilizar a vantagem Aliado (Manual 3D&T Alpha, página 29) por uma cena. Contudo, este Aliado é construído com a mesma pontuação que ela. Embora o jogador possa criar várias fichas de aliados diferentes para diversas situações, o mestre pode impor um limite — ou pelo menos exigir que sua personagem fofoqueira tenha todas elas preparadas de antemão.

Blefadora. Fofoqueiras falam sobre quaisquer assuntos de forma convincente, mesmo com conhecimento superficial (ou mínimo, mas dificilmente seu interlocutor deve ter base pra discordar) — lhe garantindo credibilidade na hora de sair falando dos outros para terceiros. Ela pode gastar 2 PHs para usar os benefícios da vantagem Genialidade (Manual 3D&T Alpha, página 32) por uma rodada.

ABELHUDO

Pré-requisitos: Investigação, Esportes (Corrida)

Detetive Adolescente. Com este poder de kit, o personagem pode comprar a perícia Investigação completa pelo preço de uma especialização.

Li no Manual. Com o auxílio de livros ou vídeos sempre à disposição, o abelhudo tem um verdadeiro arsenal de soluções práticas com um custo variável de PMs de acordo com a situação.

Sacada Sob Pressão. Ao custo de um ponto de destino, quando tudo aperta ao seu redor e parece não haver mais esperança, de repente todos os elementos que você vê e tudo que você sabe parecem se combinar para uma grande saída de última hora que tirará você e a aqueles que estiverem com você da encrenca aonde estão. Funciona como a vantagem Plano Genial. Se seu personagem já tiver tal vantagem, os efeitos dela serão duplicados.

GAROTO COMUM

Pré-requisitos: Investigação (Furtividade)

Sincretismo. Um garoto comum nada tem de mais na escala social e não se classifica exatamente em nada. Por não ter foco em nada, ele pode aprender detalhes esparsos sobre diferentes assuntos. Ele pode adquirir os poderes de outros kits sem adquirir o kit propriamente dito. Contudo, ainda deve satisfazer as exigências de cada poder. Cada novo poder custa um ponto, como ocorre normalmente.

Conhecimento Superficial. Garotos comuns tem mil interesses e nenhum foco, mas isso tem suas vantagens: Caso você não empurre um trabalho para outra pessoa, pode gastar 2 PHs para realizar um teste de qualquer perícia como se a tivesse.

Retirada Estratégica. Para um garoto comum, fugir não é considerado uma derrota (veja Fuga, no Manual 3D&T Alpha, página 72). Na verdade fugir pra voltar depois pode ser a diferença entre a vida e a morte!

NERD

Pré-requisitos: Especialização ligada ao assunto de interesse, H1

Conhecimento Especializado. Se o teste envolver qualquer elemento relacionado direta ou indiretamente à sua área de interesse, o nerd é sempre considerado como se tivesse a perícia necessária para realizá-lo. Milagre Referencial: se o nerd gastar um ponto de destino, uma solução vinda de suas referências surgirá à sua mente e lhe trará a solução — funcionando como a vantagem Plano Genial.

Intimidação Enciclopédica. Ao gasto de 1PM, conhecimentos nerds poderão ser usados como a perícia Intimidação por um número de turnos correspondente à sua habilidade. "Errado! Na verdade isso aconteceu na edição x da revista y desenhada pelo sujeito tal!". Isso fará que a vítima de sua intimidação tenha -1 em suas ações até terminar os efeitos da intimidação. Ele apenas precisa saber contra quem está usando esse poder de kit: se isso for feito apenas pra afastar outras pessoas do seu terreno, o nerd não passará de um idiota e qualquer interação social com aqueles que testemunharam a cena terá um redutor de -1 contra ele.

DONO DA VERDADE

Pré-requisitos: Crime (Intimidação), Manipulação

Pressão Social. O Dono da Verdade tem a capacidade de reunir um sem-número de pessoas para dobrar seu alvo a seu favor. Gastando 5PMs e dobrando, ele subirá a escala de pessoas presentes para fazer barulho a partir de sua Habilidade. Ou seja, se ele tiver H2, gastando

5PMs ele trará vinte pessoas à internet para atormentar alguém; com 10PMs ele trará 200; com 20PMs ele trará 2000. Mas vale a pena: cada 10 pessoas a mais adicionam +1 na FA contra a habilidade da autoridade que tenta resistir a sua pressão — o que significa que duzentas pessoas adicionam +20 contra seu alvo...

Escudo Humano. O Dono da Verdade conta com aqueles que o seguem para ajudá-lo, e eles o farão cegamente. Ele pode escolher um número de aliados igual à sua R, e esses aliados podem fazer qualquer tipo de ataque que o próprio Dono conheça, mas gastando seus próprios PM. Entretanto, esses ataques custam o dobro de PM.

Dogma. O Dono da Verdade tem uma crença que para ele é uma verdade absoluta, escrita em pedra, impermeável a qualquer tipo de argumentação. Ao gastar 2PMs, ele é imune à magia Pânico e qualquer outra forma de medo. Com um teste de Resistência –2, é capaz até mesmo de superar fobias da desvantagem Insano até o fim da situação. No entanto, talvez não seja uma boa ideia para a sua própria saúde física pensar que aquilo à sua frente é uma fraude...

ZOEIRO

Pré-requisitos: Crime (Furtividade)

Falação Chateadora. O zoeiro deve gastar uma ação e 1 PM para incomodar um alvo com piadas irritantes. O alvo deve fazer um teste de Resistência. Se falhar, perderá sua ação no próximo turno. Ele pode usar esse recurso mais de uma vez contra o mesmo alvo, mas sempre que o fizer, receberá um bônus cumulativo de +1 no teste de Resistência.

Truques Sujos. De barbantes cheirosos a sabonetes que pintam o corpo de seu alvo de vermelho, alguns zoeiros sempre tem uma brincadeira idiota nas mãos. Ao custo de 1PM em truques premeditados ou 2PM caso a coisa seja sacada em uma urgência, o Zoeiro sempre terá um desses instrumentos a mão, para tirar uma da cara dos outros — ou quem sabe usar em um plano genial...

Retirada Estratégica. Zoeira dada é zoeira cumprida, mas depois disso o importante é não ser pego e evitar ser encrencado, preferencialmente estando bem longe. Para um bom Zoeiro, fugir não é considerado uma derrota (veja Fuga, no Manual 3D&T Alpha, página 72).

MESTRANDO

Mas oitenta participantes exigiria antecedência, planejamento... e dificilmente seria um segredo guardado por muito tempo. Qual seria o motivo para tal trote? Prejudicar a escola? Ter um feriadão enquanto os danos não fossem reparados? Como tanta gente conseguiu ficar calada?

Talvez tenham sido preciso menos pessoas. Não há um mínimo necessário para se atingir pressão o suficiente para estourar a válvula do pátio? E

mais importante, quem terá sido o cabeça desse plano, espalhando esgoto por todos os lados?

O mestre deveria ter isso em mente: todo mundo tem algo a esconder, e nossos documentaristas paulatinamente vão começar a levantar esses podres até achar o culpado.

Se olharmos friamente, muitos elementos da série são a mesma matéria prima de séries dramáticas, mas vistas com uma chave cômica. American Vandal lida com abuso de autoridade, instituições pouco confiáveis, segredos pessoais, comportamentos sexuais, assédio... enfim, muita coisa que seria pesada, em outras séries, acaba descendo de forma mais leve por conta do humor — ela faz piada com fontes de drama. O que recomendamos é entrar no clima, lembrando que nem tudo o que aparece ali é para todo mundo — uma conversa antes da sessão pode ser de muita valia antes que se pegue um nervo exposto pessoal de um jogador.

E é claro, lembrem-se: antes de mais nada, essa também é uma comédia estudantil. Então traga esses elementos para sua campanha, inclusive o humor grosso — vocês também são personagens, mesmo estando com o trabalho de produzir um programa (pensando bem, muitos documentários televisivos hoje em dia promovem a figura dos seus documentaristas). É impossível não ver Peter, Sam e até mesmo Gabi (que olhando friamente deveria ser apenas a carona da dupla, mas participa de simulações de cena e dá uma mãozinha aqui e ali) como tal: queremos ver Peter chegar à verdade, rimos das investigações paralelas mais idiotas de Sam (como a mãe mais gostosa) e, diacho... quem não queria ver o Sam e a Gabi juntos no final? Então aproveite a diversão (tenha em mente que tudo o que seus personagens aparecem em jogo está sendo filmado), solte suas melhores piadas de banheiro e... divirta-se!

Aqui é Istvan, autor desse artigo, e não percam o próximo episódio! Obrigado aos amigos que palpitaram e à mente diabólica por trás do trote. Vocês sabem quem são.

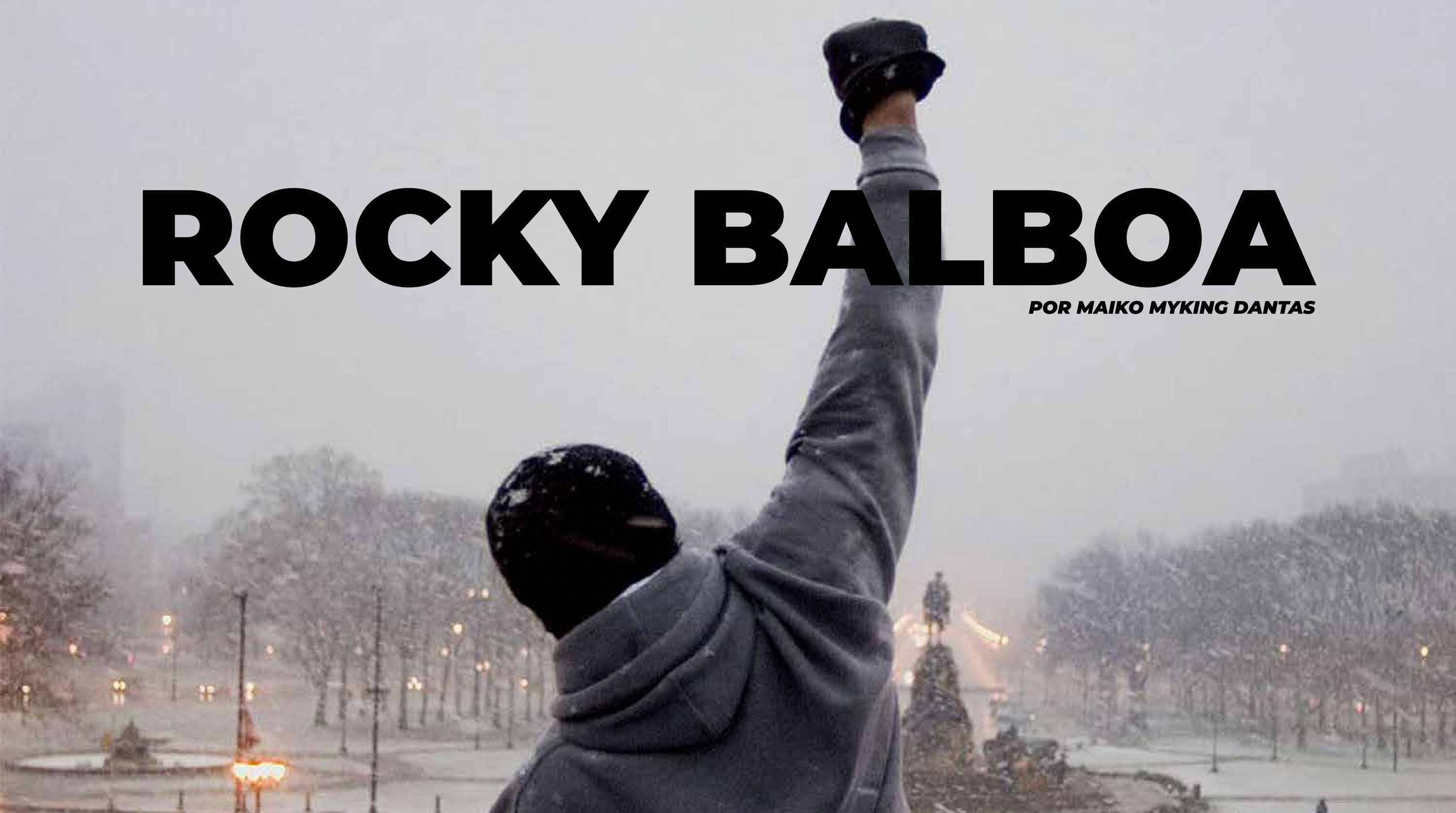
O questfinder é um aplicativo que utiliza geolocalização para ajudar você a montar seu grupo de RPG. Jogue com pessoas da sua região ou encontre uma mesa disponível para finalmente experimentar aquele seu minotauro dançarino.

Baixe aqui

Questfinder

ROCKY BALBOA

POR MAIKO MYKING DANTAS



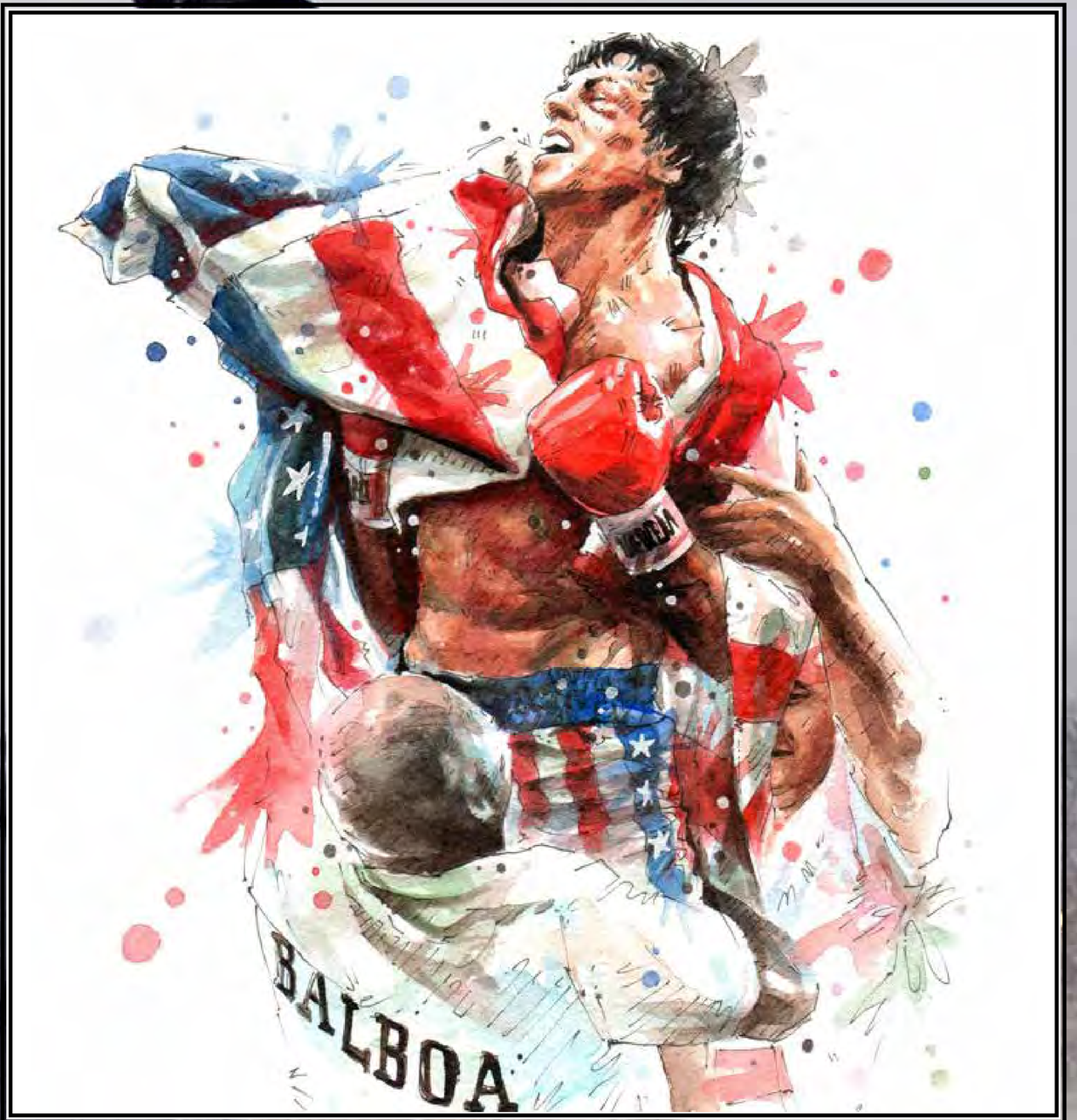
HEXALOGIA ROCKY BALBOA - Adaptando o boxe para 3D&T

Embora aparente ser uma simples luta de troca de socos, de esquivas e bloqueios, o boxe está longe de ser algo simples. O boxe tem várias regras e normativas que deixam o esporte complexo e um pouco dificultoso de ser adaptado em uma campanha, se usar apenas as regras de combate simples encontrado no manual Alpha 3D&T.

Alguns detalhas como os rounds, clinch, knock-out e outros termos clássicos do boxe precisam de uma atenção especial e de regras à parte para tornar a sua campanha mais próxima e fiel ao esporte. O mestre DEVE restringir todas as vantagens, desvantagens e kits para somente aquelas que se adequem à temática de boxe. Portanto, nada de poderes fantásticos e sobrenaturais.

Os kits Pugilista e Boxeador são os mais recomendados para esta adaptação (possuir um desses dois concede a especialização Boxe gratuitamente), mas o mestre pode permitir alguns outros como Astro da Competição, Lutador Tradicional, Discípulo do Dragão, Dragão Branco, Enganador e Street Fighter.

Recomendamos que o mestre e os jogadores estejam familiarizados com as regras de combate apresentadas na Dragão Brasil #147, uma vez que serão aplicadas as regras para Técnicas de Luta, Estilos de Luta e Kata.



Nova dinâmica de combate

Abaixo estão algumas regras básicas para se estabelecer uma luta de boxe padrão. Para tanto, basta cada lutador possuir a especialização boxe, estarem devidamente equipados, em um ringue com juiz e suas respectivas equipes de apoio. Você recebe uma equipe de apoio gratuitamente (H1 e Esportes ou Medicina), mas pode construí-la normalmente comprar a vantagem Aliado.

Usando luvas. O fato de os pugilistas usarem luvas durante a luta serve para duas coisas: para não machucarem os punhos e dedos e para não matarem seus adversários. Assim, quando um pugilista chegar a 0 PV devido a um soco usando luva, ele rola seu teste de morte com 1d-2.

Rounds. Uma luta de boxe varia quanto a quantidade de rounds, dependendo da modalidade. Para esta adaptação, vamos estabelecer que pode durar até no máximo 10 rounds. Cada round é feito de 8 turnos completos (já considerando o tempo gasto pelas eventuais vezes que um pugilista estiver em Knockdown). Se nenhum boxeador tiver sofrido knock-out ou desistido, vence quem tiver mais pontos ao final dos 10 rounds.

Pontuação. para facilitar, a pontuação de cada competidor deve ser medida por round e anotada à parte. Funciona assim, quem tiver perdido menos PVs no round, ganha 1 ponto, ao passo que o outro competidor, nenhum ponto. Se não tiver sofrido nenhum dano, ganha +1 ponto. O perdedor de cada round não ganha nenhum ponto. Você recebe +1 ponto para cada Knockdown que concedeu ao adversário.

Knockdown. Quando você derruba o adversário com um golpe bem aplicado, você causa um Knockdown. Funciona de duas maneiras: 1- Sempre que tirar um acerto crítico e o adversário tirar uma FD mínima. 2 - Sempre que seu adversário sofrer danos maior que sua R ou A (aquele que foi maior). Em ambos os casos, ele tem direto a rolar um teste de R ou de A (aquele que for maior), para evitar o Knockdown. Se falhar, é derrubado e cai na lona, onde o juiz começa a contagem imediatamente. Sofrer 3 Knockdowns no mesmo round resulta em uma derrota automática.

Contagem. A contagem começa quando um boxeador é derrubado e cai na lona. A contagem é de 1 a 10 segundos. Ela é representada em 4 testes de R que o derrubado fará, sendo 1 teste a cada 2 segundos. Se falhar nos 4 testes, você não se levanta. Se passar em qualquer dos 4 testes, você se ergue e o combate continua, mas rolando uma nova iniciativa. Você pode abdicar de 1 ou mais dos testes de R para descansar. Se você falhar em todos os testes ou chegar a 0 PVs, sofre um knock-out (nocaute) e perde a luta.

Descansar. A qualquer momento que tiver uma breve pausa, você pode descansar para se recuperar um pouco do desgaste sofrido. Descansar implica em ficar indefeso por 1 turno inteiro. No

final do turno, se não tiver sofrido dano, você rola um teste de R, que se passar, recupera 1 PV e 1 PM. Descansar durante o combate é praticamente impossível, onde geralmente você só poderá fazê-lo quando seu oponente estiver derrubado na lona (para quem está derrubado, o descanso bem sucedido só recupera 1 PM), entre os intervalos dos rounds, ou quando aplica um clinch.

Clinch. O clinch consiste em agarrar-se ao adversário, a fim de que ele não o ataque. Para aplica-lo, você precisa ser bem sucedido em um teste de F ou de H (aquele que for maior) e o alvo precisa falhar num teste de F (um novo teste de F pode ser feito a cada turno). O clinch dura os turnos que você desejar, ou até que o alvo passe no teste de F. Essa manobra geralmente é feita para ganhar tempo, seja ganhando tempo para encerrar o round sem lutar, ou para poder descansar e recuperar o fôlego. Nesse último caso, você pode usar a regra de descanso normalmente enquanto estiver aplicando o clinch. O clinch é uma manobra gratuita, podendo ser usada por qualquer personagem com a especialização boxe. No entanto, você ainda pode ser um especialista em clinches. Veja mais sobre isso em "novas técnica de luta".

Faltas. Uma falta é um golpe ilegal, e que, portanto, foge das regras pré-estabelecidas do boxe. A falta consiste em atacar uma região proibida, como abaixo da cintura, ou usando uma região do corpo que não os punhos, como o cotovelo ou por cabeçadas. Seja como for, o alvo não está esperando o golpe ilegal e, portanto, é pego desprevenido. Um golpe aplicado assim provoca H-2 na FD do alvo. Uma falta causa a perda de 1 ponto. 3 faltas causam a desclassificação e derrota de quem as praticou. Você ainda pode "esconder" uma falta do juiz se for bem sucedido num teste médio de furtividade. Atacar um adversário em Knockdown durante a contagem é uma falta gravíssima. Quem tem código de honra da honestidade e do combate não pode aplicar golpes ilegais.

Postura de defesa. consiste em transferir parcial ou totalmente a sua F para somar à sua A na

FD. Os efeitos dessa postura duram até o fim do turno do seu adversário, podendo ser repetido pelos turnos que desejar. Esta é uma postura padrão que quase todo pugilista usa no início de cada luta, a fim de estudar seu adversário, antes de partir para ataques mais sérios. Essa é uma manobra gratuita, podendo ser usada por qualquer personagem com a especialização boxe.

Postura de ataque. consiste em transferir parcial ou totalmente a sua A para somar à sua F na FA. Os efeitos dessa postura duram até o fim do turno do seu adversário, podendo ser repetido pelos turnos que desejar. Esta é uma postura arriscada, geralmente usada como medida final, aplicando seu golpe mais poderoso, a fim de encerrar a luta. Essa é uma manobra gratuita, podendo ser usada por qualquer personagem com a especialização boxe.

Intervalo entre rounds

No fim de cada round, existe o intervalo, que geralmente dura 1 minuto. Em termos de regras, você pode usar a regra de descanso 3 vezes, sendo cada tentativa um teste. A sua equipe (treinador e médicos) pode rolar um único teste médio de Medicina ou de Esportes que, se bem sucedido, dobra os benefícios que você conseguir através de descanso.

Lutando muito cansado

No boxe, para manter o ritmo frenético de ataques, defesas, esquivas e concentração é algo extenuante. Assim, sempre que

você perder metade ou mais dos seus PVs ou PMs originais em um mesmo round, você sofre uma penalidade de H-1 temporária, até poder descansar durante o intervalo entre os rounds.

Lutando até a morte

Não é recomendado, mas existem lutadores que não aceitam a derrota e lutam até as últimas consequências, apostando as suas vidas. Depois de rolar o teste de morte (com redutor de -2 por conta do uso de luvas, lembra?), se você conseguir um resultado 1 ou inferior, você ainda pode continuar lutando (mas com H-1). Se sofrer dano novamente, rolará um novo teste de morte como se fosse castigo contínuo

(dessa vez sem redutor). Se conseguir um resultado 1, poderá continuar lutando, até que tire um resultado 2 ou superior nos testes de morte seguintes.

Novas técnicas de luta

Estas técnicas de luta funcionam da mesma forma como a vantagem é apresentada na Dragão Brasil #147 e outros suplementos. Assim, cada 1 ponto de personagem lhe dá direito a 2 manobras de combate, ou 1 manobra e 1 postura, ou 2 posturas.

Abrir a Guarda. Esta manobra só pode ser usada por personagens com a vantagem ataque múltiplo. Ao aplicar um ataque, gaste 2 PMs e declare que deseja abrir a guarda do seu adversário. Role uma FA irreal vs. a FD do alvo. Se vencer, ele não sofre dano, mas será considerado vulnerável (sem A na FD) aos demais ataques aplicados pela vantagem ataque múltiplo durante este turno.

Clinch. A técnica de luta clinch é superior à sua versão como manobra comum. Além das regras normais, você dificulta que o adversário saia do clinch. Durante o teste para se livrar do clinch, seu adversário sofre um redutor na F, igual à metade da sua F (arredondado pra cima).

Counter. Quando você defender completamente ou se esquivar de um golpe aplicado por F, você pode gastar 3 PMs para aplicar um counter. No seu próximo ataque, some a F aplicada no ataque do adversário na sua própria FA.

Encurralar. Você avança agressivamente contra seu oponente, limitando a sua área de ação. Gaste um movimento e 2 PMs antes de atacar para forçar o oponente a fazer um teste de Habilidade; se falhar, você recebe um bônus de F+1 e H+1 para atacá-lo e ele só poderá realizar uma ação ou movimento por rodada, até que consiga gastar uma ação para realizar um novo teste de Habilidade e escapar da posição de desvantagem.

Evasiva. Você sabe como enrolar, fugir ou evitar ser tocado num combate direto quando lhe convém. Em vez de atacar, gaste 1 PM e role um teste de H resistido

contra seu adversário (mesma regra de iniciativa). Se vencer, você consegue evitar seu adversário durante um turno inteiro. Ele não poderá te atacar usando a característica F.

Nocaute. Você sabe bater em regiões vitais com a finalidade de nocautear seu alvo. Gaste 2 PMs e role sua FA normalmente. Caso o alvo sofra dano, ele é obrigado a rolar o teste para evitar um Knockdown.

Peek-a-Boo. Essa é uma postura de luta defensiva, que consiste em proteger seu tronco com os braços juntos e erguidos em direção ao rosto, deixando apenas os olhos à mostra. Ficar nessa posição dobra sua A na FD contra ataques físicos e consome 1 PM por turno.

Southpaw. Essa é uma postura de luta ofensiva. Você pode mudar sua postura de destro para canhoto e vice-versa. Seu adversário que está acostumado com seu ritmo, irá sofrer penalidades quando você mudar de postura durante o combate. Gaste 2PMs para mudar de postura e causar -1 na FD e em esquivas do adversário. Essa postura dura turnos iguais a sua H. A partir desse tempo, o adversário se acostumou com seu ritmo, sendo necessário gastar mais 2 PMs para impor os mesmos redutores.

Categorias de peso

As categorias de peso do boxe são subdivisões nas quais são escalados os pugilistas, a fim de tornar as lutas mais equilibradas. As categorias são variadas, de acordo com a modalidade de boxe praticada e o ano em que se estabelece as regras. Mas basicamente, para facilitar a adaptação, vamos considerar apenas 5 delas: pena (até 52kg), leve (até 60kg), médio (até 75kg), meio-pesado (até 81kg) e pesado (acima de 91kg). Escolha uma delas na criação de personagem. Uma luta entre pugilistas da mesma categoria de peso não sofre alterações. Porém, quando ocorre entre categorias diferentes, há diferenças entre os desempenhos dos lutadores na luta. Em termos de regras, quando pugilistas de categorias diferentes forem lutar, cruze as categorias dos lutadores (X e Y) de acordo com a tabela abaixo, para você saber os bônus ou penalidades de ambos durante a luta.

Mudando de categorias de peso

Manter a categoria de peso é um desafio enorme para a maioria dos pugilistas e requer disciplina ou boa genética. Em termos de regras, sempre que estiver perto de uma luta profissional marcada (Em média um mês), você deve fazer 5 testes de R ou H (aquele que for maior) e ser bem sucedido em pelo menos 3 deles. Se não conseguir isso, significa que você ganhou ou perdeu peso demais, caindo ou subindo uma categoria (Se falhar nos 5 testes, foram 2 categorias de uma vez!). Na prática, você não poderá competir profissionalmente até voltar à sua categoria de peso.

Você também pode propositalmente mudar de categoria, se desejar. Para isso, basta fazer os

Categorias	Pena (X)	Leve (X)	Médio (X)	Meio-pesado (X)	Pesado (X)
Pena (Y)	**Nenhuma alteração**	**Y: Esquiva+1 / X: FA+1**	**Y: H+1 / X: FA+1 e FD+1**	**Y: H+1 / X: F+1 e FD+1**	**Y: H+2 / X: F+2 e FD+1**
Leve (Y)		**Nenhuma alteração**	**Y: Esquiva+1 / X: FA+1**	**Y: H+1 / X: FA+1 e FD+1**	**Y: H+1 / X: F+1 e FD+1**
Médio (Y)			**Nenhuma alteração**	**Y: Esquiva+1 / X: FA+1**	**Y: H+1 / X: FA+1 e FD+1**
Meio-pesado (Y)				**Nenhuma alteração**	**Y: Esquiva+1 / X: FA+1**
Pesado (Y)					**Nenhuma alteração**

mesmos 5 testes de R ou H supracitados (durante um mês). Se passar em pelo menos 3 deles, sobe ou desce uma categoria. Se passar nos 5 testes, pode optar por subir ou descer duas categorias de uma vez.
Em qualquer das duas situações (manter ou mudar de categoria), você pode usar a vantagem Mentor, Patrono ou Riqueza (uma delas, não todas) para anular uma falha em um dos testes.

Treinamento

O treinamento é um clichê clássico nos animes e filmes, para justificar a evolução do personagem. No entanto, enquanto nos cenários mais fantásticos, a experiência vem através de lutas com monstros e guerreiros superpoderosos praticamente todo dia, num cenário realista e urbano como no boxe, a experiência vem através apenas de treinamento e em lutas vencidas no ringue. Assim, o treinamento nesta adaptação precisa de um protagonismo maior, com regras mais robustas.

O treinamento provê pontos de experiências (PEx) de tempos em tempos, sendo eles estabelecidos pelo mestre. Sugerimos

que a medida de tempo ideal seja de 1 semana de treinamento. No final da medida de tempo, você rola um teste de perícia boxe. De acordo com a dificuldade do teste, representado pela rigorosidade do treinamento, você ganha mais ou menos pontos de experiências. Funciona assim: treinamento básico - teste fácil = 1 PEx; treinamento pesado - teste médio = 2 PExs; treinamento extremo - teste difícil = 4 PExs. Não importa o nível de treinamento escolhido por você, só receberá os PExs no final da medida de tempo e se você passar no teste de perícia exigido para modalidade de treinamento. Ter as vantagens Adaptador, Genialidade, Memória Expandida, Mentor, Patrono, Riqueza e Aliado (contanto que esse aliado possua a especialização boxe) concedem +1 PEx cada, toda vez que você passar num teste de treinamento.

Personagens da hexalogia de Rocky

Rocky - Um Lutador, 1976

Rocky Balboa (Sylvester Stallone), um lutador de boxe medíocre que trabalha como "cobrador" de um agiota, tem a chance de enfrentar Apollo Creed (Carl Weathers), o campeão mundial dos pesos-pesados, que teve a idéia de dar oportunidade a um desconhecido como um golpe publicitário. Mas Rocky decide treinar de modo intensivo, sonhando apenas em terminar a luta sem ter sido nocauteado pelo campeão.

Rocky Balboa, 14N
F3 (esmag.) H2 R3 A2 PdF0
35 PVs, 15 PMs
Kits: Boxeador (Golpe Brutal, Sem Dor)
Vantagens: Humano; Duro de Matar, Energia Extra 1, Pontos de Vida Extras, Vigoroso, Técnica de Luta x2 (Ataque Forte, Ataque Rápido, Senhor da Montanha, Ataque Surpreendente), Mentor (Mickey Goldmill)
Desvantagens: Semianalfabeto (versão mais light de inculto), Código de Honra (Gratidão e dos Heróis), Pobreza
Perícias: Boxe, Treinamento e Intimidação

Apollo Creed, 18N
F2 (esmag.) H4 R3 A2 PdF0
15 PVs, 15 PMs

Kits: Pugilista (Ataque Direto, Golpe Incapacitante); Astro da Competição (Fã Clube, Marca Registrada)
Vantagens: Humano; Ataque Múltiplo, Técnica de Luta (Ataque Forte, Ataque Rápido, Finta, Bloqueio) Estilo de Luta (Boxe; Ferroar como uma Abelha), Boa Fama, Torcida
Desvantagens: Insano (Megalomaníaco), Código da Gratidão, Segredo Vergonhoso (filho fora do casamento, Adonis Creed), Ponto Fraco (orgulho)
Perícias: Boxe, Manipulação

Rocky II - A Revanche, 1979

Após o término do confronto contra Apollo Creed (Carl Weathers), Rocky (Sylvester Stallone) promete à Adrian (Talia Shire), sua esposa grávida, que irá largar os ringues de boxe. Porém, Apollo quer provar que Rocky não foi nocauteado por acaso e, como este está sem dinheiro, promovem outra luta entre os dois pugilistas.

Rocky Balboa, 15N
F3 (esmag.) H2 R4 A2 PdF0
42 PVs, 20 PMs
Kits: Boxeador (Golpe Brutal, Sem Dor)
Vantagens: Humano; Duro de Matar, Energia Extra 1, Pontos de Vida Extras, Vigoroso, Técnica de Luta x2 (Ataque Forte, Senhor da Montanha, Ataque Surpreendente, Southpaw), Mentor (Mickey Goldmill)
Desvantagens: Semianalfabeto (versão mais light de Inculto), Código de Honra (Gratidão e dos Heróis), Pobreza
Perícias: Boxe, Treinamento e

intimidação

Apollo Creed, 18N
F2 (esmag.) H4 R3 A2 PdF0
15 PVs, 15 PMs
Kits: Pugilista (Ataque Direto, Golpe Incapacitante), Astro da Competição (Fã Clube, Marca Registrada)
Vantagens: Humano; Ataque Múltiplo, Técnica de Luta (Ataque Forte, Ataque Rápido, Finta, Bloqueio) Estilo de Luta: (Boxe; Ferroar como uma Abelha), Boa Fama, Torcida
Desvantagens: Insano (Megalomaníaco), Código da Gratidão, Segredo Vergonhoso (filho fora do casamento, Adonis Creed), Ponto Fraco (orgulho)
Perícias: Boxe e Manipulação

Rocky III - O Desafio Supremo, 1982

Após ter sido derrotado por Clubber Lang (Mr. T), um novo e temível adversário, Rocky (Sylvester Stallone) passa a ser treinado para a luta revanche por Apollo Creed (Carl Weathers), seu antigo rival, que deseja de Rocky apenas um pequeno favor em troca dos seus serviços.

Rocky Balboa, 22N
F3 (esmag.) H3 R4 A3 PdF0
42 PVs, 20 PMs
Kits: Boxeador (Golpe Brutal, Sem Dor)
Vantagens: Humano; Duro de Matar, Energia Extra 1, Pontos de Vida Extras, Vigoroso, Técnica de Luta x3 (Ataque Forte, Senhor da Montanha, Ataque Surpreendente, Finta, Peito Aberto, Southpaw), Estilo de

Luta (Boxe; Ferroar como uma Abelha), Mentor (Mickey Goldmill), Boa Fama, Riqueza, Torcida, Ataque Múltiplo
Desvantagens: Código de Honra (Gratidão e dos Heróis), Protegido Indefeso (família e amigos)
Perícias: Boxe, Treinamento e Intimidação

Clubber Lang, 19N
F4 (esmag.) H3 R5 A3 PdF
25 PVs, 25 PMs
Kits: Boxeador (Golpe Brutal, K.O., Sem Dor)
Vantagens: Humano; Técnica de Luta x3 (Abrir a Guarda, Ataque Violento, Ataque Debilitante, Encurralar, Peito Aberto, Ataque Imprudente), Ataque Múltiplo, Falação Chateadora

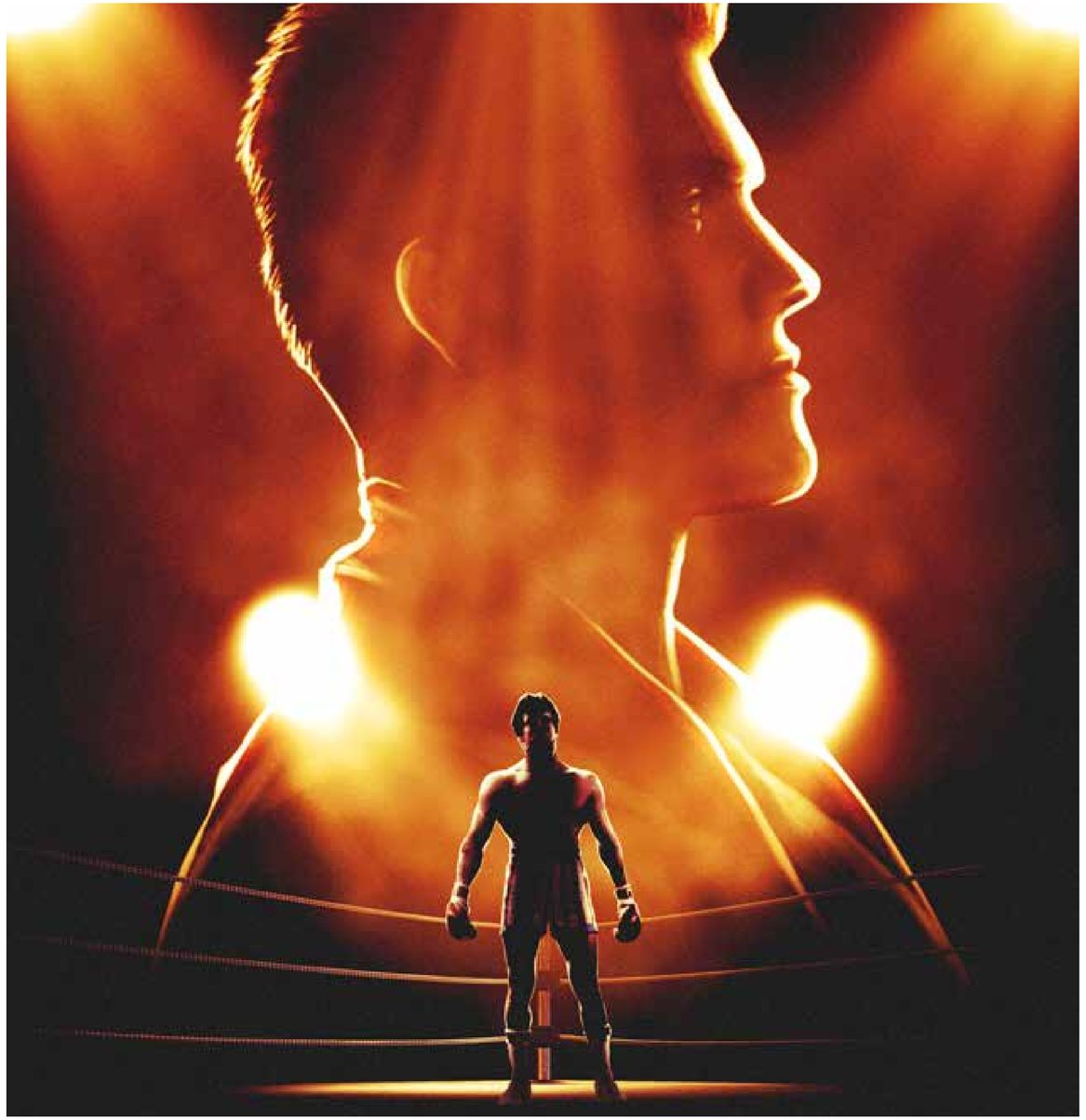
Desvantagens: Código do Caçador, Devoção (ser o campeão), Fúria
Perícias: Boxe, Treinamento e Intimidação

Rocky IV, 1985

Apollo (Carl Weathers) morre em uma luta com Drago (Dolph Lundgren), um invencível lutador russo. Assim, Rocky (Sylvester Stallone) decide ir até a União Soviética e treinar lá para enfrentá-lo e vingar o amigo.

Rocky Balboa, 25N
F4 (esmag.) H3 R5 A3 PdF0
63 PVs, 25 PMs
Kits: Boxeador (Golpe Brutal, Sem Dor)
Vantagens: Humano; Duro de Matar, Energia Extra 1, Pontos de Vida Extras x2, Vigoroso, Técnica de Luta x3 (Ataque Forte, Senhor da Montanha, Ataque Surpreendente, Finta, Peito Aberto, Southpaw), Estilo de Luta (Boxe; Ferroar como uma Abelha), Mentor (Mickey Goldmill), Boa Fama, Riqueza, Torcida, Ataque Múltiplo
Desvantagens: Código de Honra (Gratidão e dos Heróis), Protegido Indefeso (família e amigos)
Perícias: Boxe, Treinamento e intimidação

Ivan Drago, 25N
F4 (esmag.) H4 R5 A4 PdF0
25 PVs, 25 PMs
Kits: Pugilista (Ataque Direto, Golpe Incapacitante)
Vantagens: Humano; Patrono (URSS), Patrono (sua equipe), Ataque Múltiplo, Técnica de Luta x3 (Ataque Forte, Ataque



Rápido, Finta, Bloqueio, Encurralar, Ataque Preciso), Estilo de Luta (Boxe; Ferroar como uma Abelha), Boa Fama, Torcida
Desvantagens: Devoção (URSS), Código do Caçador
Perícias: Esportes

Rocky V, 1990

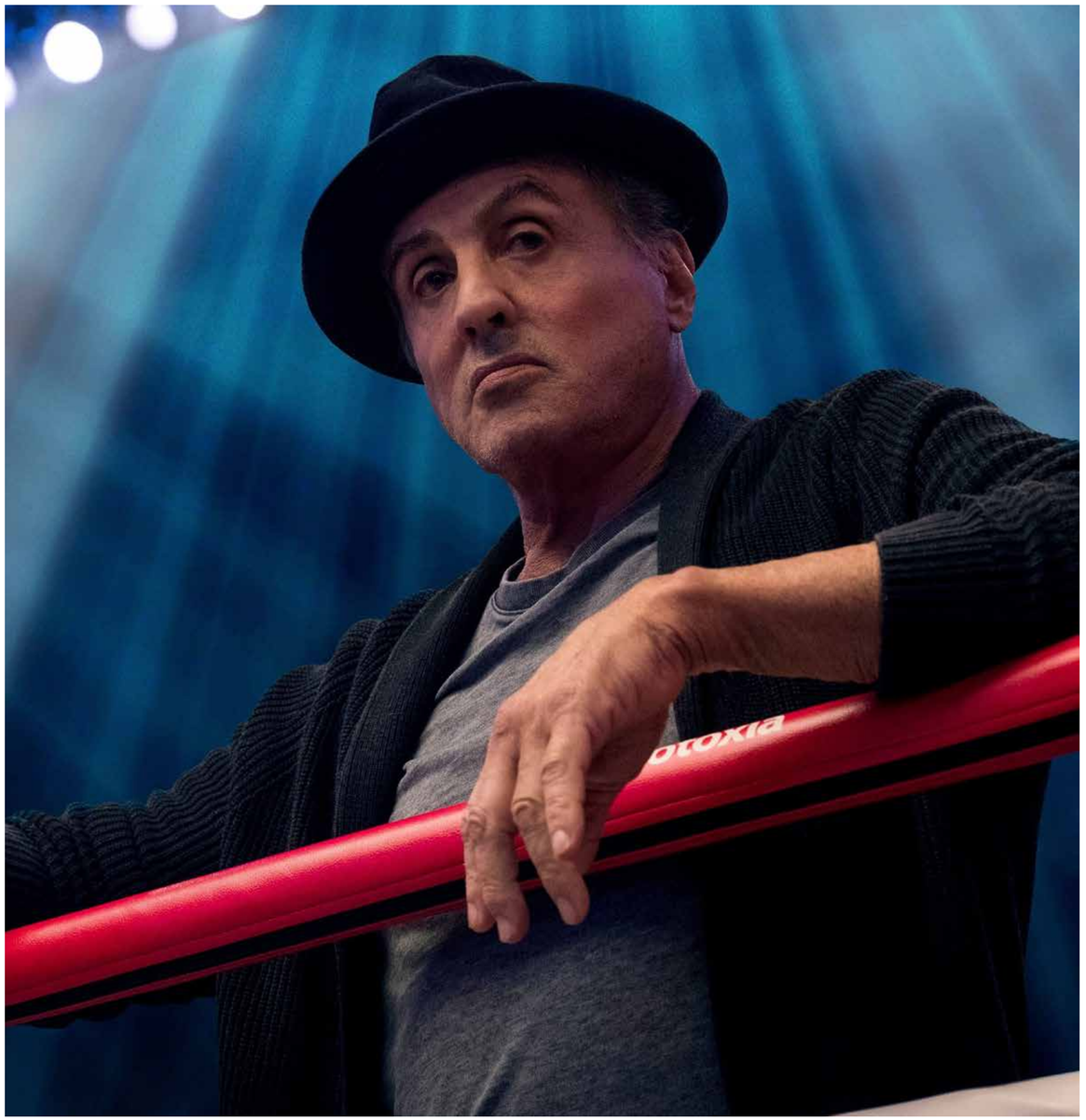
Na luta com Drago, o lutador russo, Rocky (Sylvester Stallone) acabou recebendo uma lesão permanente. Assim é forçado a se retirar do boxe e, para piorar as coisas, descobre que seu contador roubou sua fortuna. Sem dinheiro e não podendo voltar a lutar, ele começa a treinar um jovem (Tommy Morrison) que promete ser um grande lutador. Mas seu trabalhado não é terminado, pois um empresário atrai o jovem pugilista com um alto salário, mas mestre e aluno ainda vão se reencontrar como rivais.

Rocky Balboa, 19N
F3 (esmag.) H2 R4 A2 PdF0
40 PVs, 20 PMs
Kits: Boxeador (Golpe Brutal, Sem Dor)
Vantagens: Humano; Duro de Matar, Energia Extra 1, Pontos de Vida Extras x2, Técnica de Luta x3 (Ataque Forte, Senhor da Montanha, Ataque Surpreendente, Finta, Peito Aberto, Southpaw), Estilo de Luta (Boxe; Ferroar como uma Abelha), Mentor (Mickey Goldmill), Boa Fama, Torcida, Ataque Múltiplo, Arena (cidades)
Desvantagens: Código de Honra (Gratidão e dos Heróis), Protegido Indefeso (família e amigos), Ponto Fraco (trauma na cabeça), Pobreza
Perícias: Boxe, Treinamento e Intimidação

Tommy Gunn, 14N
F3 (esmag.) H3 R4 A2 PdF0
20 PVs, 20 PMs
Kits: Boxeador (Golpe Brutal, K.O., Sem Dor)
Vantagens: Humano; Técnica de Luta x3 (Ataque Forte, Ataque Rápido, Encurralar, Bloqueio, Finta, Senhor da Montanha), Ataque Múltiplo, Estilo de Luta (Boxe; Ferroar como uma Abelha), Mentor (Rocky Balboa)
Desvantagens: Insano (Megalomaníaco), Devoção (ser o campeão)
Perícias: Boxe, Treinamento e Intimidação

Rocky Balboa, 2006

A glória faz parte do passado para Rocky Balboa (Sylvester Stallone). Dono do restaurante Adrian's, batizado em homenagem à sua falecida esposa, Rocky passa as noites contando aos clientes histórias de sua época de lutador. Rocky Jr. (Milo Ventimiglia), seu filho, não dá muita atenção ao pai, preferindo cuidar de sua própria vida. Sua vida muda após uma simulação de computador colocar Mason Dixon (Antonio Tarver), o atual campeão mundial dos pesos pesados, enfrentando Rocky em seu auge. Dixon fez fama pela facilidade com a qual conseguiu o título, mas como nunca encarou um oponente que realmente o desafiasse é considerado por muita gente como um lutador muito técnico, mas sem alma. A simulação faz com que o agente de Dixon resolva realizar a luta,



oferecendo a Rocky uma nova chance de voltar aos ringues.

Rocky Balboa, 20N
F3 (esmag.) H2 R4 A3 PdF0
40 PVs, 20 PMs
Kits: Boxeador (Golpe Brutal, Sem Dor
Vantagens: Humano; Duro de Matar, Energia Extra 1, PVs Extras x2, Técnica de Luta x3 (Ataque Forte, Senhor da Montanha, Ataque Surpreendente, Finta, Peito Aberto, Southpaw), Estilo de Luta (Boxe; Ferroar como uma Abelha), Mentor (Mickey Goldmill), Boa Fama, Torcida, Ataque Múltiplo
Desvantagens: Código de Honra (Gratidão e dos Heróis), Protegido Indefeso (família e amigos), Ponto Fraco (idoso)
Perícias: Boxe, Treinamento e Intimidação

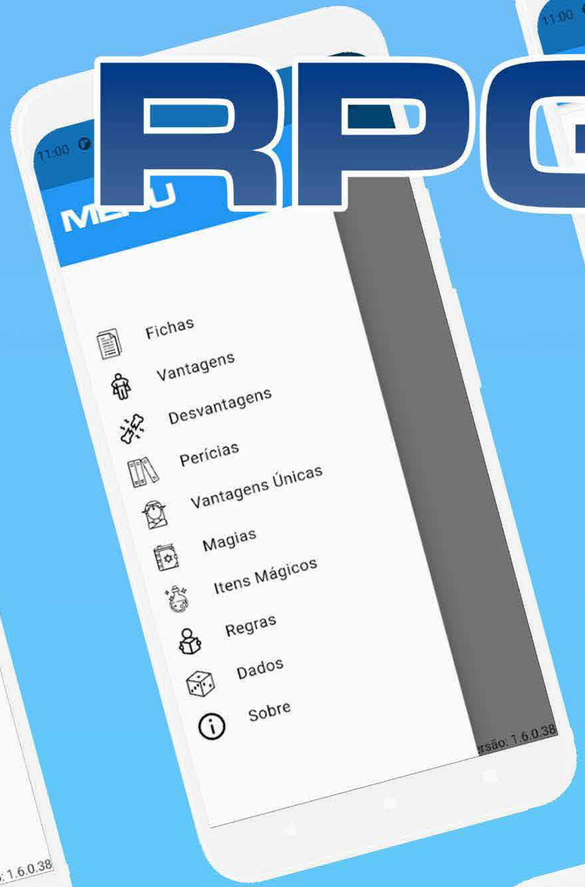
Mason Dixon, 22N
F3 (esmag.) H4 R4 A3 PdF0
20 PVs, 20 PMs
Kits: Pugilista (Ataque Direto, Golpe Incapacitante)
Vantagens: Humano; Ataque Múltiplo, Boa Fama, Riqueza, Técnica de Luta x3 (Ataque Forte, Ataque Oportuno, Ataque Rápido, Encurralar, Bloqueio, Finta), Ataque Múltiplo, Estilo de Luta (Boxe; Ferroar como uma Abelha), Mentor
Desvantagens: Devoção (provar que é um campeão digno)
Perícias: Boxe.

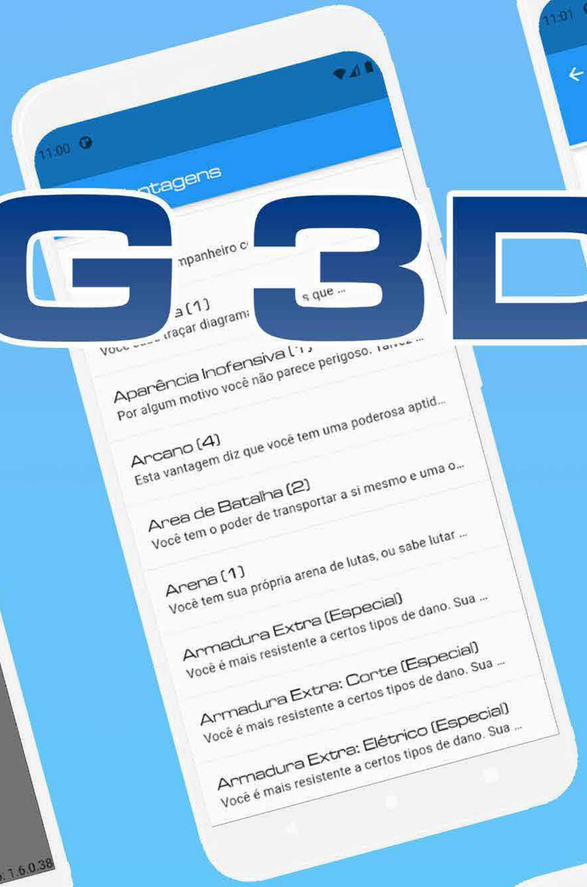
Adaptado por Maiko "MyKing" Dantas.

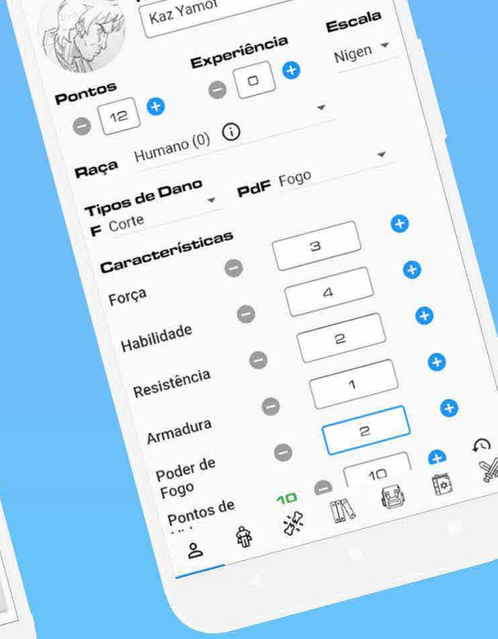
Fonte das Sinopses:
https://www.cinemacomrapadura.com.br/especiais/rocky_balboa/filmes/

APP

RPG 3D&T







Criação de fichas
Rolador de dados
Pesquisa de regras
Pesquisa ágil de magias
Vantagens, Desvantagens, Perícias...
E muito mais!

BAIXE JÁ!

DISPONÍVEL NO Google Play

MOBILE FRAME
ZERO
BRIGADA LIGEIRA
STELAR

MOBILE FRAME ZERO

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR

Versão 0.0.4

Este documento visa facilitar uma sessão de Brigada Ligeira Estelar no cenário do Calendário Solar de Mobile Frame Zero.
Apresenta um sistema para converter os Mobile Frames de MF0 para as regras de BLE e também abrange Kits de Personagem e sugestões de regras customizadas.

O CENÁRIO EM CS 0245

245 anos atrás, as nações, corporações, planetas independentes e satélites do Sistema Solar assinaram a Declaração de União. Depois de séculos de guerras por recursos cada vez mais escassos, seus líderes, governantes e democracias finalmente concordaram com uma rede de comércio que beneficiaria à todos.
Para comemorar o nascimento desta era de prosperidade, concordaram em criar um novo calendário, o Calendário Solar.
Nenhum esforço de mineração, colheita ou guerra podia criar mais recursos que o Sistema Solar já possuía. Eles precisavam vir de outro lugar, assim, foi desenvolvido um método de viagem interestelar através de buracos de minhoca de Lorentz, os Portais de Trânsito.
De forma a maximizar o uso dos portais de maneira eficiente, começaram a mandar colonos com máquinas que permitiam apenas um colono executar o trabalho de seis, essas máquinas evoluíram até se tornarem os Mobile Frames de hoje.
Em CS 0198, A União Solar encontrou seu maior desafio. Descobrindo um planeta chamado Celiel, lar da primeira especie alienígena consciente conhecida até agora. Se declarando os Ijad, esses simbiontes que se parecem com lesmas do mar, com apenas o tamanho de um punho, causaram um grande impacto na cultura e na filosofia dos povos das colônias, com sua doutrina Bhadal (autodeterminação em Ijad) que inspira cada vez mais grupos a questionar a soberania da União.

MOBILE FRAMES

Mobile Frames (de agora em diante referidos apenas como frames) são pequenos veículos humanoides ou zoomórficos, especialmente próximos do extremo “real robot” do gênero mecha, com cerca de 5,5m de altura em média, são em geral unidades mundanas mas confiáveis.

Um frame sem nenhum sistema extra adicionado é representado por:

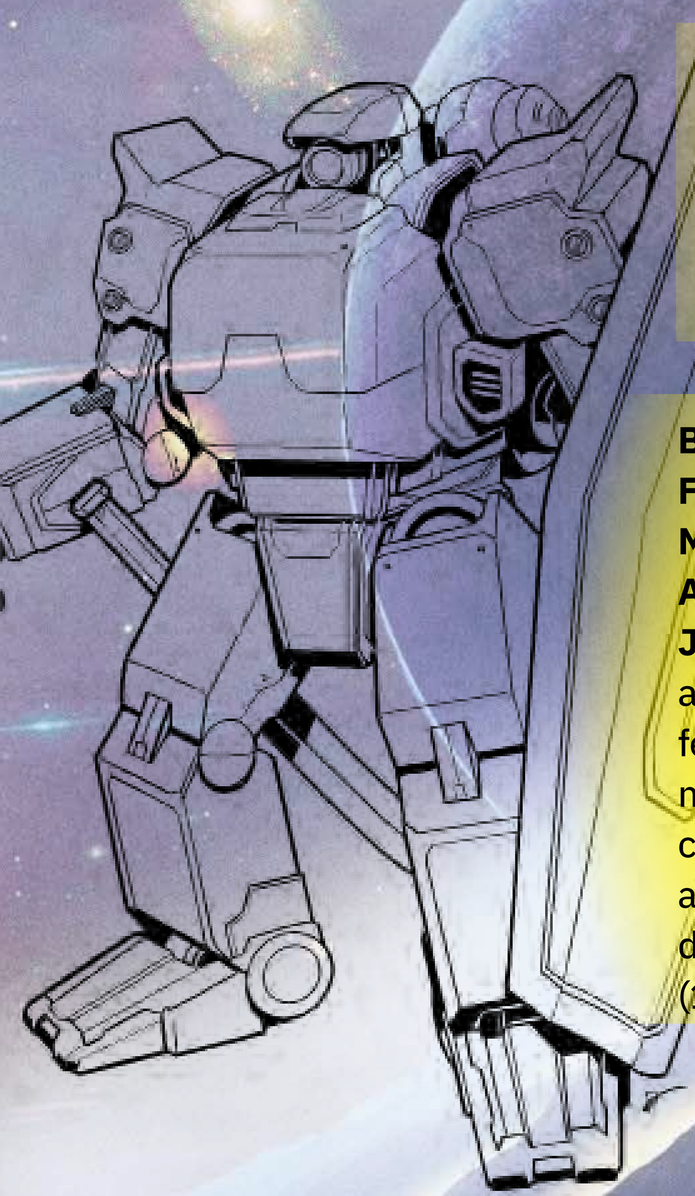
MOBILE FRAME (3S)
F1 H0 R2 A1 PdF0
Mecha, Bateria

Cada frame pode ter até quatro sistemas equipados, podendo equipar até dois sistemas de um mesmo tipo.
Os tipos de sistema são: Ataque Corpo-a-corpo (**Rh**), Ataque Direto (**Rd**), Ataque de Artilharia (**Ra**), Reconhecimento (**Y**), Movimentação (**G**) e Defesa (**B**).
Cada sistema será representado como um ponto extra na construção de um frame, assim
um frame completamente equipado seria (7S).

SISTEMAS RECOMENDADOS

1Rh: +1 de F
1Rh: +2 de F mais Apenas a Frio ou Apenas a Energia
2Rh: +2 de F
2Rh: +3 de F mais Apenas a Frio ou Apenas a Energia
1Rd/Ra: +2 de PdF mais Munição Limitada
1Ra: Ataque de Área (Explosão) (Assumindo combate tático segundo o Manual do Defensor)
2Rd/Ra: +3 de PdF mais Munição Limitada
1Y: Sentidos Especiais (I, R, V)
2Y: Sentidos Especiais (Todos)
1G: Aceleração
1G: Mobilidade (Assumindo combate tático segundo o Manual do Defensor)
1G: Arena
1G: Movimento Especial
1G: Eliminar a desvantagem Bateria
2G: Voo
1B: +1 de A
1B: Escudo (1 ponto)
1B: Deflexão
2B: +2 de A
2B: Reflexão
2B: Escudo (2 pontos)
2B: Invisibilidade

EXEMPLOS

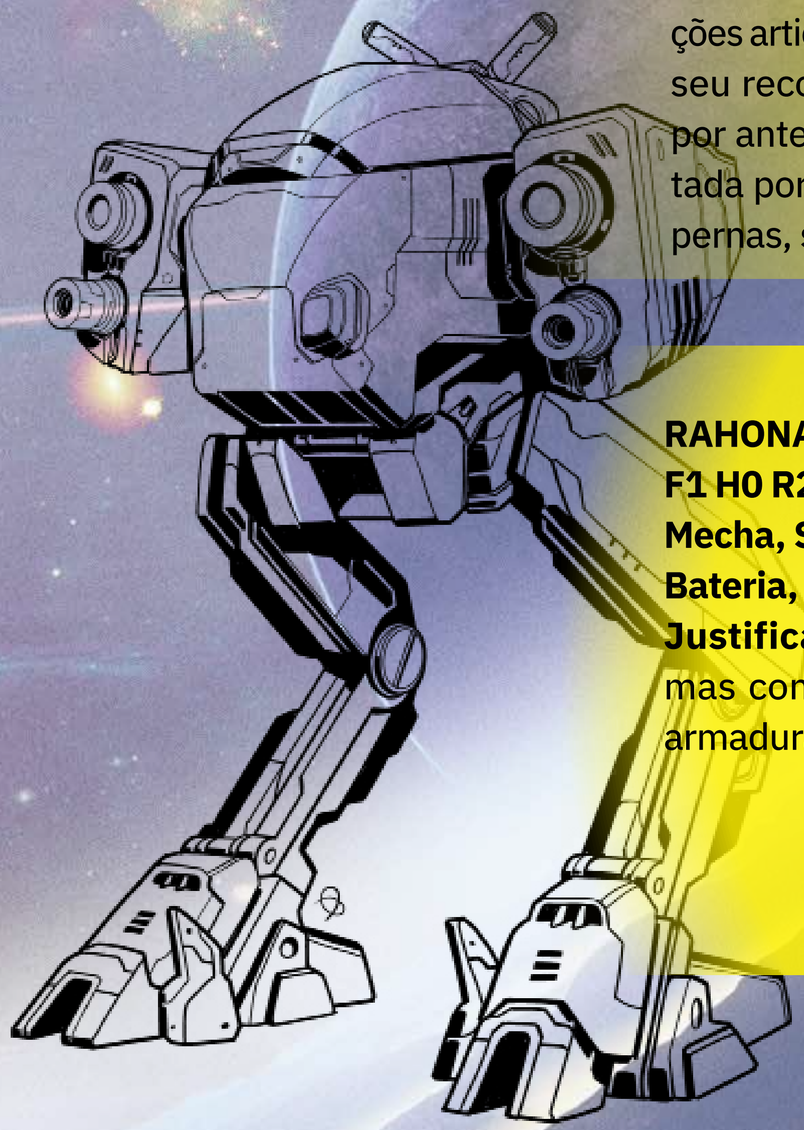


Um frame com 2Rh 2B, sendo suas armas de corpo a corpo lâminas claramente a frio e suas defesas representadas por um escudão mundano, seria:

BOXY BOY (7S)
F4 H0 R2 A2 PdF0
Mecha, Escudo (1 Ponto), Bateria, Apenas a Frio
Justificativa: +2 de F mais Apenas a Frio se devem às espadas duplas feitas de material rígido. Um escudo mundano seria difícil de justificar como algo que consegue refletir um ataque militar de volta, então ao invés de Escudo (2 Pontos) recebe Escudo (1 Ponto) mais 1 de A.

Um frame com 1Rd 1Y 2B, sendo sua arma de tiro direto um rifle, seu reconhecimento representado por antenas e suas defesas representadas por placas reforçadas em seus ombros, seria:

LOCKON (7S)
F1 H0 R2 A3 PdF2
Mecha, Sentidos Especiais (I, R, V), Bateria, Munição Limitada
Justificativa: Observe que aqui escolhemos representar 2B apenas como +2 de A mesmo, o que faz sentido considerando a caracterização do frame.



Um frame com 2Rd 1Y 1B, sendo suas armas de tiro direto duas armações articuladas munidas de canhões, seu reconhecimento representado por antenas e sua defesa representada por placas reforçadas em suas pernas, seria:

RAHONAVIS (7S)
F1 H0 R2 A2 PdF3
Mecha, Sentidos Especiais (I, R, V), Bateria, Munição Limitada
Justificativa: Similar ao anterior, mas com mais armas para menos armadura.

Um frame com 1Rh 1Y 1G 1B, sendo sua arma de corpo a corpo garras nos pés, seu reconhecimento representado por uma antena dorsal, seu movimento representado por jatos na parte traseira das pernas e sua defesa representada por armadura nas pernas, seria:

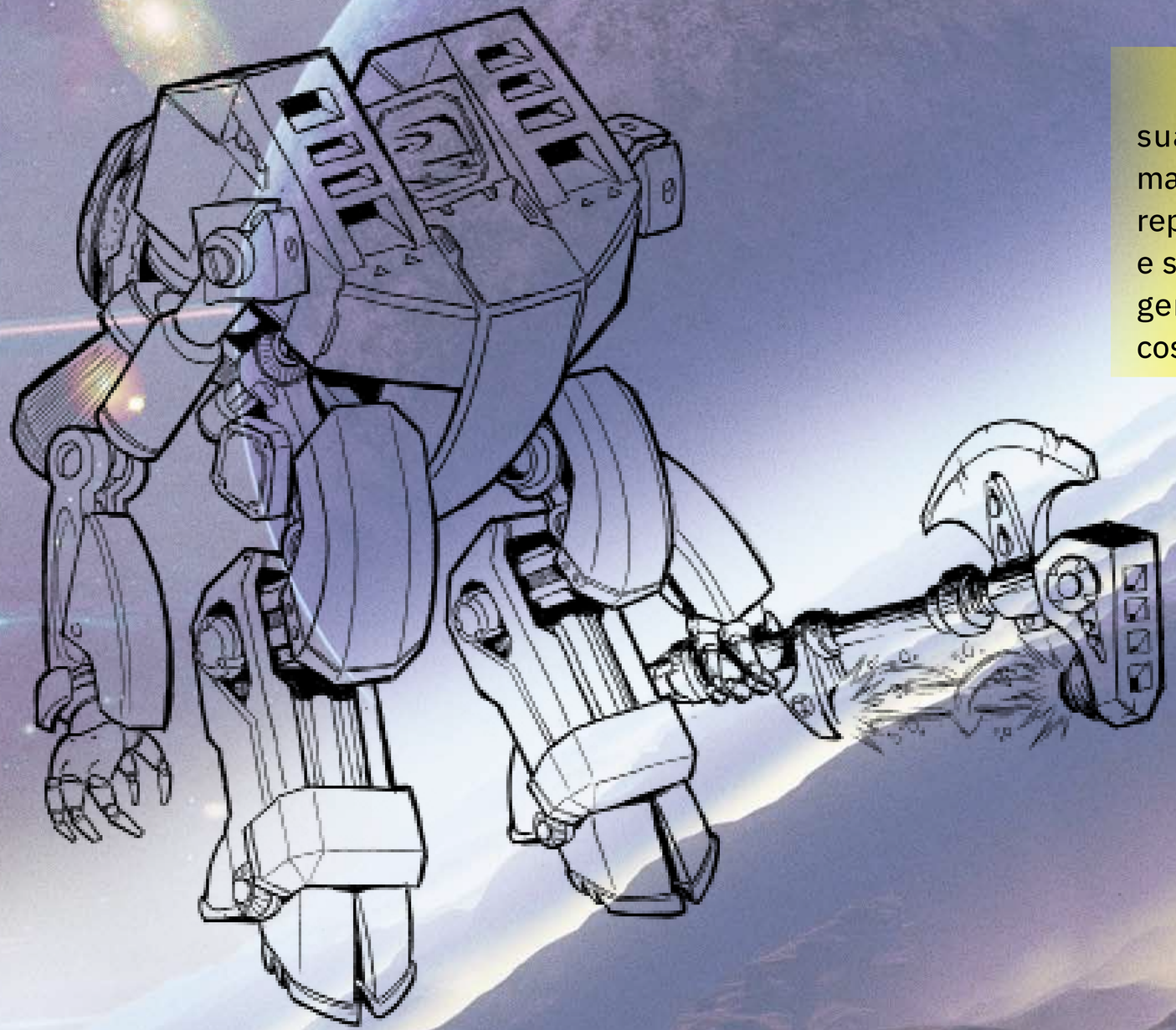
RAPTOR (7S)
F3 H0 R2 A2 PdF0
Mecha, Sentidos Especiais (I, R, V), Aceleração, Bateria, Apenas a Frio
Justificativa: Observe como o sistema é inerentemente abstrato e aberto a interpretação, aqui a defesa vem apenas de armadura extra, o que caracteriza o “extra” parte puramente da imaginação dos jogadores.

Um frame com 1Ra 2Y 1B, sendo sua arma de artilharia um canhão, seus sistemas de reconhecimento representado por antenas e um radar em forma de prato e sua defesa representada por um sistema anti-míssil, seria:

RECLUSIVE SPIDER (7S)
F1 H0 R2 A1 PdF2
Mecha, Sentidos Especiais (Todos), Deflexão, Bateria, Munição Limitada
Justificativa: O sistema defensivo aqui é convertido como uma deflexão, visto que o sistema antimíssil seria útil para parar ataques de poder de fogo.

Um frame com 2Ra 1G 1B, sendo suas armas de tiro direto canhão no obro e lasers instalados no braço direito, seu sistema de movimentação representado por jatos de salto nas costas e sua defesa representada por armadura robusta nos ombros, seria:

SHADOW HAWK (7S)
F1 H0 R2 A2 PdF3
Mecha, Aceleração, Bateria, Munição Limitada
Justificativa: A combinação dos lasers no braço e do canhão no ombro fornecem PdF3, os jatos nas costas fornecem aceleração e armadura robusta nos ombros fornecem A2.



Um frame com 2Rh 1G 1B, sendo sua arma de corpo a corpo um machado de fusão, seu movimento representado por jatos nas costas e sua defesa representada por um gerador de campo também nas costas, seria:

ZOCCOLI (7S)
F3 H0 R2 A1 PdF0
Mecha, Aceleração, Deflexão, Bateria
Justificativa: O machado de fusão tem um componente a energia e um a frio, assim fornece +2 de F sem adicionar uma desvantagem. Como seu sistema defensivo é um gerador de campo, imaginei que a vantagem Deflexão se encaixasse no espírito do frame. Os jatos fornecem aceleração.

KITS DE PERSONAGENS

Legionário da Legião Estrangeira Da União de Marte
Exigências: H1, PdF1; Patrono (Legião Estrangeira Da União de Marte).
Função: atacante ou tanque.
Frame Padrão: Chub

Você opera dentro de colônias, agindo como força policial defendendo os interesses da União Solar. Legionários são pagos em Wulongs Solares, que são usados para adquirir roupas, alimentação, moradia e equipamentos. Durante tempos de paz, isso significa que vocês provavelmente são o grupo mais rico da cidade. Quando seu equipamento é danificado ou a União Solar os mobiliza, mesmo os legionários mais pródigos acabam se empobrecendo, e acabam confiando em procurar sucata e comida por si mesmos.

- **Improviso.** Você se vira como pode em emergências. Você pode adquirir uma vantagem que não possua até o fim da cena. O custo em PHs para usar esse poder é igual ao dobro da vantagem em pontos.
- **Flanquear.** Você se aproveita da distração dos seus inimigos para desferir ataques mortais. Ao atacar um oponente que enfrenta um dos seus companheiros, seu ataque ignora a habilidade do alvo.
- **Aumentar Dano.** Você conhece suas armas e é capaz de maximizar o dano causado por elas. Funciona como o implemento Aumento de dano (manual 3D&T Alpha, página 84), mas pela metade do custo em PHs.

Revolucionário do Movimento das Colônias Livres

Exigências: H1; Patrono (célula do movimento).

Função: atacante ou tanque.

Frame Padrão: Conscript ou Hi-Leg

Você é um membro de uma comunidade colonial, que, ou inspirado pelos ideais Ijad contra um controle distante, ou simplesmente cansando da exploração de recursos e alta tributação impostas pela União Solar, resolveu se rebelar e se uniu a uma célula rebelde, lutando para tornar sua colônia livre.

Como membro de um movimento praticamente sem um líder centralizado, você tenta espalhar os ideais de sua célula e defender sua comunidade da opressão da US.

- **Improviso.** Você se vira como pode em emergências. Você pode adquirir uma vantagem que não possua até o fim da cena. O custo em PHs para usar esse poder é igual ao dobro da vantagem em pontos.
- **Desgastar.** Parte de sua tarefa é exaurir os recursos do inimigo. Quando você ataca pode escolher causar dano nos PHs do seu adversário, em vez de em seus Pvs. O cálculo de sua FA e FD não se altera.
- **Heroísmo.** Sempre que um personagem for atacado em sua linha de visão, você pode escolher sofrer dano em seu lugar. Se fizer isso, você recebe bônus de +2 em H para revidar o golpe contra o atacante.

Piloto Ás Ijad
Exigências: H1; Patrono (Tribo ijad), Torcida.
Função: atacante ou tanque.
Frame Padrão: Ghanat (Scrambler)

Você é um ser humano que, por ter seus ideais políticos e religiosos compatíveis, alcançou o estado de simbiose com um Ijad, se tornando comoum.

Sua proximidade e companheirismo com a companhia de Mobile Frames de sua tribo são lendárias, e suas proezas serão passadas oralmente por gerações.

Vocês juntos não medirão esforços para defendera independência e a paz de sua tribo e o ideal Ijad da auto-determinação.

- **Defender Ideal.** Inspirado no legado de Ahih, você defende tanto as pessoas comuns como a própria integridade da sua tribo. Sempre que você lutar por esses ideais, recebe 5 PHs adicionais, que deveusar até o final do combate.
- **Mira Perfeita.** Seus tiros tem o dobro do alcance normal. Além disso, seu primeiro ataque a distância contra um oponente sempre ignora a Habilidade dele no cálculo de FD.
- **Heroísmo.** Sempre que um personagem for atacado em sua linha de visão, você pode escolher sofrer dano em seu lugar. Se fizer isso, você recebe bônus de +2 em H para revidar o golpe contra o atacante.

SUGESTÕES DE REGRAS CUSTOMIZADAS (AINDA EXTREMAMENTE NÃO TESTADAS)

Utilizar combate tático segundo o Manual do Defensor, de preferencia em um plano medindo distâncias com uma régua.

Utilizar 2d6 ao invés de d6 nos combates, ajustando PVs e PHs para 6 por ponto de R.

Destruir um sistema do frame a cada dois danos sofridos (o jogador escolhe o sistema que vai perder).

Ataques PdF provindos de Rd funcionam normalmente, ótimos antes de 10 unidades de distância.

Ataques PdF provindos de Ra possuem modificador de -1 antes de 10 unidades de distância, funcionam de maneira ótima entre 10 e 20 unidades, e começam a acumular -1 a cade vez que a distância é dobrada.

CRÉDITOS

Arte dos frames Boxy Boy, Lockon, Rahonavis e Reclusive Spider por Dan Ramos: **https://www.artstation.com/danramos**

Arte dos frames Raptor, Shadow Hawk e Zoccoly por JP Bergamo: **http://jpbergamo.com/**

Arte dos personagens por Emilee Denich: **https://ghostgreen.tumblr.com/**

MESTRES
DO MEDO
TODO MÊS UM
LIVRO-JOGO
PAMELLA AVELAR
THE LEGACY OF
MEPHIROT
O SENHOR DOS DRAGÕES

MICROCONTO

PARTE 1

1033 d.C., alguma rota remota pelo norte da Europa

Uma carroça puxada por apenas um cavalo, carregando três Caixas de Pandora, guiada por uma criança. Junto à criança, três cavaleiros seguem a carroça, apenas um deles envergando uma poderosa armadura.

- Ei, garoto, quanto falta para chegarmos ao destino? – Rus se mostra já impaciente após cinco dias a cavalo e nenhuma informação do misterioso jovem que guia o trio de agentes dos deuses.

- Senhor Sagitário, o destino final ainda está a quase trinta dias a cavalo, mas uma importante parada está logo à frente, no interior de Jarnvid. – Informa o infante Muviano. – E pode me chamar por meu nome, já disse que me chamo Orla.

- Pois bem, senhor Orla... – o General Marina mascarado toma a dianteira, se posicionando à frente dos outros cavalos. – Você tem ideia do desgaste desnecessário que teremos na Floresta de Ferro? Tenho ciência do poder que nós três aqui possuímos, mas não me parece sábio assumirmos risco algum sem uma boa explicação.

- Nenhum perigo de Jarnvid poderia vencer um Cavaleiro de Ouro, um General Marina e um Espectro Terrestre. – A voz gutural ecoando pelo elmo completamente fechado faz com que os três outros membros do grupo se calem. – A simples exposição de nossa Cosmo-Energia seria suficiente para afastar quaisquer ameaças. Orla, recomendo que cavalguemos mais rápido, não saí do Hades para confraternizar com meus inimigos em passeios a cavalo pelo bosque!

- Sim, sim, me desculpem! Eu compreendo que vocês três foram recrutados para esta importante missão sem aviso e sei que ainda estão confusos sobre esta estranha aliança formada por grandes guardiões de Athena, Poseidon e Hades. Logo, tudo será esclarecido e o papel de vocês será revelado, sem prejudicar a nenhum de seus deuses!

- Não entendo a razão para estarmos cavalgando, infante. – O Marina mascarado questiona. – Você tem consigo guerreiros sagrados que atravessariam todo o continente em questão de minutos, e ainda assim nos obriga a acompanhá-lo em uma inútil travessia montada. Tenho certeza de que sua natureza Muviana te permite teleportar a si e a outros para onde quiser.

- Sua lógica está corretíssima, senhor General de Crisaor! – Orla concorda. – No entanto, há forças ocultas monitorando todas as localidades em busca de guerreiros sagrados em travessia. Há um grande mal a ser combatido e precisamos nos locomover como pessoas comuns, manifestando nossos dons especiais apenas em locais muito específicos, como a própria Floresta de Ferro.

Enquanto os três guerreiros se resignam face ao desafio imposto por Orla, o grupo adentra a assustadora Floresta de Ferro, uma área de natureza vil e sinistra situada próxima a Asgard. Todos os sons de animais silvestres são nulos a partir do momento em que penetram nesta região, como se a penumbra advinda das densas copas impedisse não apenas

a luz do sol, mas também da própria vida. Até mesmo insetos e vermes inexistem, até onde os guerreiros podem observar enquanto rumam em direção ao centro da Floresta, atentos. Os únicos sons são os de galhos e folhas secas que estalam sob os cascos dos cavalos e das rodas da carroça de Orla, que se mantém atento.

Uma folha seca, solitária, plana em frente ao General Marina, seguida de um salto evasivo do guerreiro ao notar as quatro criaturas caindo em sua direção, antes escondidas entre as copas sombrias. Seu cavalo é esquartejado com rasgos verticais como resultado do ataque realizado do alto.

Orla rapidamente se posiciona entre as três Caixas de Pandora levadas na carroça que conduz com seu cavalo, imediatamente segurando as rédeas dos cavalos do Cavaleiro e do Espectro que acabavam de desmontar de seus animais. O Arco de Sagitário, a Lança de Crisaor e a Espada Hessiana são sacadas por seus respectivos defensores sagrados, que assumem uma posição defensiva de costas entre si, mantendo a carroça ao centro.

Seis outros monstros surgem das sombras das árvores, de depressões escondidas no solo e sabe-se lá de onde mais, em movimentos animalescos e rosnados de fúria. São dez Licantropos com trajes semelhantes aos de armaduras de soldados asgardianos em trapos, espessa pelugem parda, postura recurvada, longas e afiadas garras nas mãos e pés descalços, e o formato cranial combinado de ser humano e lupino. Seus olhos emanam ira pura, com a única intenção de eliminar toda forma de vida que puderem enxergar.

Rus concentra sua Cosmo-Energia de modo a energizar a corda de seu arco que, cada vez que estirada, gera uma flecha de energia dourada que o Cavaleiro de Sagitário dispara contra os monstros. Cada movimento em arco da lança do General Marina gera rajadas de vento cortante tão afiadas que dilaceram os corpos dos Licantropos, eliminados sem a mínima resistência. A lâmina sombria da Espada Hessiana do Espectro de Dullahan abre ferimentos horrendos nos corpos dos Licantropos, que não possuem agilidade suficiente para se defenderem. Orla, em meio à batalha, apenas exerce uma muralha telecinética de energia semitransparente em tons púrpura à volta da carroça, aguardando que seus três companheiros terminem a batalha.

Em questão de minutos, todos os dez oponentes têm seus corpos dilacerados em toda a área. No entanto, finas linhas de sangue escorrem de todos estes pedaços dilacerados, concentrando-se em um único ponto e revelando uma figura humanoide feita de sangue, que se transmuta em uma Jarnvidjar, uma Bruxa-Troll de aproximadamente três metros de altura. Apesar de seu aspecto asqueroso de uma mulher muito velha e caquética, sua armadura a recobre, em uma versão maligna da técnica de construção das Robes Asgardianas. Enquanto o grupo de quatro guerreiros observa estarrecida para a formação da Jarnvid, ela não espera momento algum para apresentações e ativa seu ataque especial, nomeando-o em voz alta: “Unidade da Natureza”!

A Floresta de Ferro se torna ela inteira o inimigo dos guerreiros, que conseguem usar suas armas para atacar e se defender dos primeiros galhos afiados, raízes constritoras e pedras voadoras. Face à

impossibilidade de se defenderem de tal poder da Jarnvidjar, o Cavaleiro de Ouro e o General Marina convocam suas poderosas armaduras de Sagitário e Crisaor, enquanto o Espectro de Dullahan toma a iniciativa para atacar diretamente a Bruxa-Troll com sua afiada Hessiana, já que sempre esteve envergando sua Sobrepeliz.

- Humano estúpido! – A Jarnvidjar vocifera para o Espectro enquanto usa as próprias garras para se defender da lâmina sombria da Hessiana. – Você veio do reino dos mortos apenas para retornar em pedaços! Sua carne podre nem mesmo servirá para eu cozinhar, cadáver patético!

A ousadia da Bruxa-Troll surpreende o Espectro e o faz recuar para então atacar com sua técnica “Spray de Sangue”: como um organismo vivo, a lâmina negra da Hessiana parece se encher de veias e artérias, de onde jorram finíssimas agulhas feitas de sangue contra a oponente. Por detrás da Jarnvidjar, o General Marina usa sua arma através da técnica “Lança Relâmpago”. Em nanossegundos, o movimento perfeito do Marina de Crisaor investe com a lança em reta, com um fio tão afiado que até mesmo átomos são separados de moléculas, liberando cargas elétricas enquanto a lâmina realiza sua trajetória hiperveloz, tomando a Bruxa-Troll de surpresa e abrindo uma dolorosa ferida em suas costas, que corta e eletrocuta.

- Maldito filhote de Poseidon! – Grita de dor a Bruxa-Troll. As agulhas de sangue advindas da Hessiana também atingem toda a área frontal do corpo da Jarnvidjar, o que a deixa furiosa e a faz fitar o General Marina, preparando-se para atacá-lo. – Sua Escama será o prato que usarei para devorar sua carne! Vocês não sairão da Floresta de Ferro tão facilmente! A Unidade da Natureza não cessará enquanto vocês não estiverem inertes no solo conspurcado de Jarnvid!

Rus sobrepuja os galhos que o atacavam e então investe diretamente contra a inimiga, evocando sua poderosa técnica “Impulso da Luz de Quíron”: subitamente, milhões de fachos de luz são emitidos do punho estendido do Cavaleiro para todas as direções e de alguma forma convergindo para a Bruxa-Troll, a atingindo por todas as direções em altíssima velocidade.

Mesmo após ser atingida com sucesso por algumas das técnicas mais poderosas dos três guerreiros sagrados, a Jardnvidjar ainda se mantém de pé e urrando em fúria. Sem controle sobre sua fúria, a Bruxa-Troll começa a arremessar aleatoriamente árvores e rochas para todos os lados, facilmente esquivados pelos guerreiros sagrados ou bloqueados pela barreira telecinética de Orla.

Ao final, uma investida precisa do Espectro de Dullahan leva a Hessiana a atravessar em cheio o coração da Jarnvidjar, simultaneamente com o ataque de incrível acurácia da Lança de Crisaor atravessando o verso do crânio. Finalmente, a Bruxa-Troll tomba inerte, seu corpo lentamente envolvido por raízes e tragado para o fundo do solo. Jarnvid e suas Bruxas-Troll são uma entidade só, e dentro de um punhado de horas a Bruxa-Troll e os Licantropos estarão novamente à solta pela Floresta de Ferro. É necessário partir o quanto antes.

Sem aviso ou sem aguardar a aprovação do Muviano, o General Marina armazena sua Escama em sua Caixa de Pandora e se senta a seu lado na carroça, uma vez que seu cavalo jaz esquartejado em meio aos inimigos

vencidos. O garoto não expressa nenhuma emoção contrária, simplesmente aceitando a nova companhia em seu transporte, enquanto o Cavaleiro de Ouro também recolhe sua Armadura e tanto ele como o Espectro montam em seus próprios cavalos, partindo para o caminho.

- Garoto, aquela foi uma batalha completamente desnecessária! – o Espectro já está há algumas horas criticando a entrada na Floresta de Ferro. – Atendi seu chamado na Porta de Plutão porque você disse ser necessária minha específica presença para proteger o Submundo, e até agora não houve explicação alguma!

- E o que seria capaz de ameaças os três grandes reinos? – Questiona Rus. – E mais: desde que Athena esteja protegida, não há interesse de minha parte ajudar a proteger Atlântida ou o Submundo, uma vez que as Guerras Santas ocorrem exatamente por causa dos irmãos ambiciosos de Zeus! Cada dia longe de minha deusa é um dia de ameaça contra o Santuário que eu não posso defender!

- Calem-se vocês dois! – o General Marina mascarado perde a paciência. – Não percebem que há algo que ultrapassa mesmo nosso Sétimo Sentido? Não conseguimos perceber o que ameaça nossos deuses patronos e estamos agora com esta responsabilidade, gostemos ou não. Orla, entendo que talvez haja risco de você revelar certos detalhes, mas não espere que atuemos como idiotas ingênuos...

- Honoráveis guerreiros, o papel de vocês três é muito específico e foi profetizado. – Orla finalmente se permite revelar algo. – Estamos rumando neste momento como uma missão diplomática para estabelecer uma relação amistosa com Asgard, e para isso é necessário visitarmos um Guerreiro Deus. Se tudo correr como previsto, sairemos desta missão diplomática com a peça de que precisamos para enfrentar a grande ameaça.

- Ainda assim não vejo por que somos nós os necessários. – Retruca Rus. – Vivo por Athena, e por isso mesmo não lembro de nada antes de assumir meu treinamento. Você, um Muviano, sabe que o Cavaleiro de Áries seria muito mais adequado a esta missão. E não sou um covarde como estes dois que escondem os rostos!

- Parvo mortal! – O desmorto se exalta. – Sou um Espectro, nem mesmo identidade tenho! Minha Sobrepeliz tem exatamente o mesmo valor que a matéria morta que compõe meu corpo, não tenho necessidades mundanas como desconforto que me induzam a remover a Sobrepeliz. O que você enxerga me define muito mais que o que está por dentro, este é o destino de todo Espectro! Apenas você e o menino do mar ali é que têm identidade a esconder ou revelar, então entendam-se entre si!

- Esta missão não exige que vocês saibam quem eu sou, apenas lembrem-se da Escama que me representa sempre que eu salvar suas peles! A Lança de Crisaor é a arma mais poderosa do exército dos mares, capaz de cortar este arco e esta espada sem dificuldade! Se já ouviram falar da lenda da lança mais afiada contra o escudo mais resistente, saibam que esta é a Lança, mas escudo nenhum jamais resistiu a ela!

- O Arco de Sagitário é apenas um catalizador do Cavaleiro de Sagitário, o representante do lendário Quíron na Terra! A tempestade de luz que gero com meus punhos é o que tenho para proteger Athena, e saiba que a poderosa Excalibur é que é a arma mais poderosa, em posse

do resoluto Cavaleiro de Capricórnio. Se um dia ambas as armas se enfrentassem, você teria esta constatação da forma mais humilhante!
Orla observa os três guerreiros sagrados discutindo suas futilidades e buscando ofender os deuses patronos do outro. Não há o que fazer, apenas ignorá-los e continuar seguindo com a importante missão.
O poente já inicia sua coloração alaranjada quando o grupo finalmente encontra seu primeiro destino: o Castelo Greifenstein. Um imponente castelo fortificado situado sobre uma colina em meio à Floresta de Ferro, controlado por uma Guerreira Deusa enquanto Asgard não a conclama para alguma campanha militar.
Em frente ao poço que circunda o castelo, a imensa ponte basculante é baixada para permitir que o grupo adentre a fortificação. Diversos soldados auxiliam o grupo a desmontarem e a moverem seus pertences para uma antessala, enquanto os quatro membros do grupo são escoltados para a sala central, onde a Guerreira Deusa os aguarda sentada em seu trono de madeira da Floresta de Ferro, com um robusto Guerreiro Deus a seu lado envergando seu Robe.
- Bem-vindos a Greifenstein, guerreiros! – A Guerreira Deusa inicia a conversa de forma amistosa. – Acredito que tenham enfrentado alguma família de Bruxas-Troll antes de chegarem, e me alegro em ver que nada representaram frente a seu poder. Senhor Orla, acredito que seja você, jovem? – Ela termina olhando para o Muviano.
- Sim, milady Audhild. – Orla se ajoelha em reverência, gerando confusão nos outros guerreiros, que se entreolham e não sabem se seguem o mesmo protocolo ou se permanecem de pé. – Como deve ter recebido através de um arauto recentemente, viríamos aqui em busca de um escambo que acreditamos ser de seu interesse.
- Esplêndido! – A baronesa de Greifenstein sorri largamente. – Mostre-me sua oferta e diga seu preço.
- Senhor Dullahan, a arma. – Orla apenas olha para o Espectro com o canto do olho, enquanto expressa a seriedade do pedido.
- A... Hessiana? Do que vocês estão falando? – O Espectro de Dullahan assume postura corporal ligeiramente mais agressiva. – Esta espada faz parte de minha Sobrepeliz, você criou este embuste, Muviano?? – A arma é sacada e apontada ao pescoço de Orla.
Com um singelo gesto de sua mão direita, a Guerreira Deusa estica seus dedos como se oferecesse sua palma ao Espectro. No entanto, tal gesto entra em ressonância com a Hessiana, que vibra e ameaça sair das mãos do Espectro, em direção à administradora do baronato de Greifenstein. O Espectro então segura a empunhadura com as duas mãos e eleva sua Cosmo-Energia.
- Não será frutífero seu esforço, Espectro. – Audhild não parece se preocupar com a agressividade do Espectro Terrestre. – Esta espada não lhe pertence e posso cortar seus dois braços com um simples comando à espada, estando aqui sentada. Hobrok, o Guerreiro Deus de Skidbladnir, está aqui à minha disposição para enfrentá-los caso o trato seja desfeito!
- Por favor, senhor Dullahan, – Orla se mostra exaltado com as possíveis consequências do embate, vendo o Guerreiro Deus assumindo a postura de combate para investir contra o Espectro –, este ato servirá

para selar um acordo entre o Hades e Asgard! Esta espada foi roubada séculos atrás e pode agora retornar a seu Robe!
Enquanto isso, o Cavaleiro de Sagitário e o General Marina se olham, sem saber como se portar em meio a tantos lados sem nenhuma conexão com Athena ou Poseidon. É um verdadeiro dilema decidirem se buscam uma forma de manter a espada com o Espectro Terrestre, se o impedem de manter a arma, ou mesmo se abordam seu misterioso guia sobre todo este caos.

A revista digital Tokyo Defender tem foco no sistema 3D&T, criado por Marcelo Cassaro. Ela é produzida sem fins lucrativos e distribuída inteiramente de graça. As imagens e personagens exibidos em nossas edições pertencem aos seus respectivos donos.